

アニメ

OVERLORD

オーバーロード

完全設定資料集





2138年「大ブームを巻き起こした仮想現実体感型オンラインゲーム『ユグドラシル』がサービス終了を迎えようとしていたとき、ギルドの本拠地「ナザリック地下大墳墓」こと、主人公は異世界に転移してしまう。かつての仲間を探すため、ギルドネーム「アインズ・ウール・ゴウン」を名乗り、異世界に名を轟かすことを決意した主人公。余計な争いを避け、慎重に行動していた彼だが、絶対の忠誠を誓う配下とともに、ついに超越者たる力を見せつけるべく進軍を始めるのだった――。

ベストセラーとしてシリーズを重ねる原作小説とともに、最凶のダークファンタジーとして絶賛された『オーバーロード』初アニメ化から約3年。2018年に放送された待望の続編は、さらに舞台を広げ、主人公アインズの物語に新たな展開を巻き起こした。その『II』&『III』を彩った膨大な制作資料の数々が、ここに集結。重厚な世界観で贈る『オーバーロード』のアニメーションとしての魅力を、クリエイターの言葉と貴重な資料をもとにもう一度振り返り、本書でさらに深めて欲しい。

喝采せよ。我が至高なる力に喝采せよ――。

¥232

soylineアニメ用設定＋E/Dイラストギャラリー

¥196

美術ボード

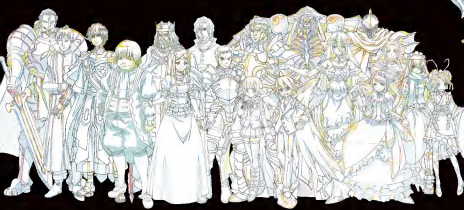
¥178

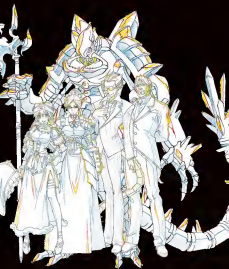
スタック座談会

¥138

美術設定

【スタック座談会】星野一丸山くがね×島田伊藤尚佳×くしき遊馬×藤本 菅原雪絵
 【スタック美術設定】soyline×スタック美術ボード×伊崎聡×スタック美術ボード×今村大樹





キャラクター設定

アニメ『セイバーロード』では、物語が加速的に動いていく間、3期で新キャラクターが多く登場した。引き継ぐ物語を引き継ぐレイエクレールのなかにも、衣装の進化や小道具が加われば、当惑設定が引き起こされる。新キャラクターはみんなのこと、レイエクレールの追加設定にも注目して欲しい。

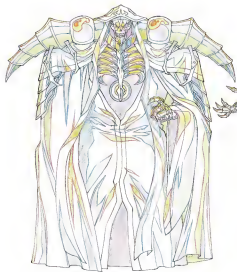
アインズ・ウール・ゴウン・モモン

art: ool, goun / moom

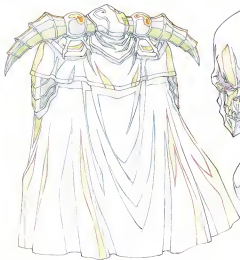
【モ】日野 聡



ギルド「アインズ・ウール・ゴウン」の長。ナザリック地下大墳墓の統治者。DMMO-RPG「エグドラシル」では最高の総合レベル100を取得した歴戦者で、レベル30の戦士ほどの肉体的能力を持つ。「エグドラシル」がサービス終了を避けたそのとき、ギルドの本拠地ごと異世界へと転移してしまう。ギルドメンバーに強い愛着を持ち、異世界では国家や生物と友好的な関係を持つとするが、仲間を脅かす者や侮辱する者には容赦しない性格。現実世界では「鈴木悟」という名のサラリーマンだった。



• 影付付



• 骨面・足部付付



4 図解



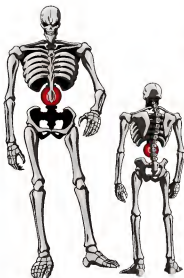
▲モウエン全身



▲モウエンヘルム頭部



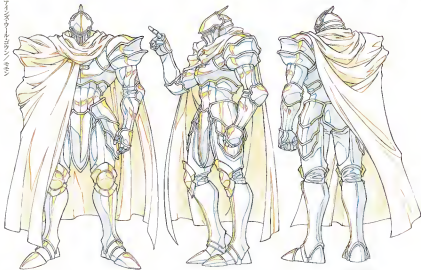
骨モウエン



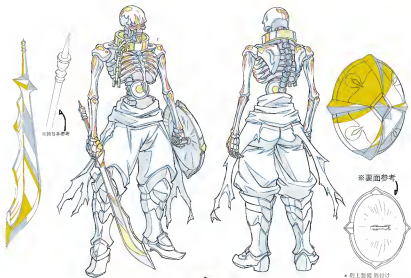
● 全図



● ロープ装



● キュウノ 部分図



ラウンドシールド



※色々の別化
"リント・オブ・3ザレクション"



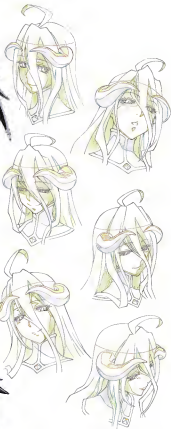
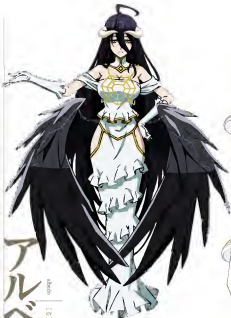
※シスター



※アイズの器

アルベド

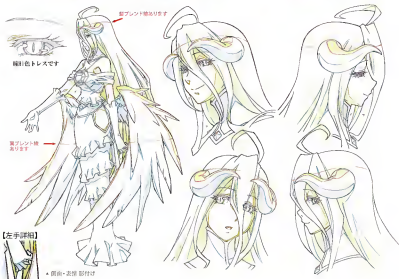
albeto (c) 藤田 大



ナザリク地下大墳場の守護者統括であり、全NPCの頂点に立つ存在。絶世の美女と呼ぶにふさわしい美貌の持ち主だが、造物主であるタブラがつけた設定「ちなみにビッチである」を「エグドラシル」最終日にモモンガ（アインズ）によって「モモンガを愛している」と変更されたため、非常に残念な一面を持つことになる。主に無茶なれど忠誠心と愛憎を併せ、シャルティアとは王妃の座を争う仲に。最悪の敵はプロット。



• 表情



シャルティア・ブラッドフォールン

Abstract: *Microbially induced calcification (MIC) is a natural process that occurs in a wide range of environments, from the deep ocean to the soil. It is a process in which microorganisms, such as bacteria and fungi, produce extracellular polymeric substances (EPS) that bind calcium ions, leading to the formation of calcium carbonate (CaCO₃) structures. This process is important in the formation of biominerals, such as shells and bones, and in the formation of natural structures, such as coral reefs and limestone. MIC has been studied for its potential applications in biotechnology, materials science, and environmental remediation. This paper reviews the current state of knowledge on MIC, focusing on the mechanisms of the process, the role of microorganisms, and the potential applications of MIC in various fields.*

「5」上板すみれ



ザラツク地下大改造第1～第3回解の守護者、人面雪は、華やかな美女だが、完全男根形勢時には過剰な愛と不安を脱衣。一対一の戦闘においては強悍な守護者の中で最強クラスの戦闘能力を誇るが、血を吸ひ殺るるは根絶無断に駆られる「血の狂乱」などのペナルティを持つ。ペロソナチノの趣味によらず、特殊な趣味嗜好を持っているが、アイズのことには心を砕いている。



・表情

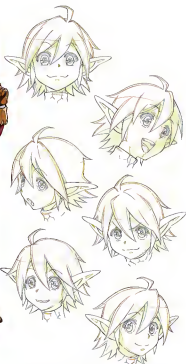
・衣装 設計付



アウラ・ベラ・フィオーラ

aura bella fiore

【声】 加藤英美里



ナザック地下大敗軍急る階層守護者。左右で異なる瞳の色が特徴的で、明るく元気な性格。マレーの姉にあたるがアクラを作ったよくよく茶番の遊び心により、いつも男装をしている。個人の戦闘力は守護者たちの中においては低くはないが、海戦ではビーストタイマーの能力により高レベルの魔獣を何体も使役して部隊。造物主阿土が姉弟であるシャルティアとはケンカしがら。



暖黄色トレスで

【胸元ネックレス_詳細】



双子の弟であるマーレと
同じネックレス付けてます
(形はドンダリ)



※ 影付け

12:43



顔のイメージ

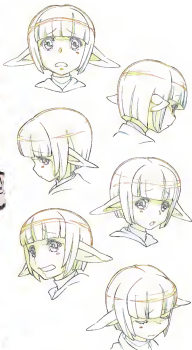
※ 表情



マールベロ・フィオーレ

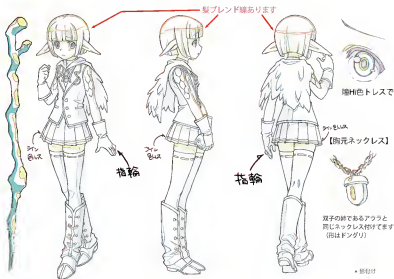
maru boku fiore

(C) 内山夕実



ナザリック地下大墳墓第六階層の守護者。双子の姉であるアウラと同じく、左右で異なる瞳の色が特徴的。よくよく赤蓮の遊び心によりアウラとは逆に女装した“男の娘”。気質でいつもおどおどしており、姉に逆らうことができない性格だが、優秀な魔法吟唱者として様々な任務を遂行。NPCとしては初めて、アインズよりリンダ・オブ・アインズ・ワールド・ダウンを授けられた。

※対比このくらいでいい



デミウルゴス

デミウルゴス



ナザリック地下大墳墓第7階層の守護者。ナザリックの防衛部隊を任じられて、様々な命戦や苦戦に臨んでいる。類まれなる才能を持ち、徹底した合理主義者で冷酷な性格だが、ナザリックの仲間には情義な面も見せる。ただしセバスとは大敵の仲。アイズに対して絶対の忠誠を誓っており、彼の助けとなるものはたとえ身内であっても容赦しない。時に主の行動を察知し過ぎることも。



• 顔付け



ヤルダバトという名前ですが、
実際は仮面つけたデミウルゴスです。
別紙設定【デミウルゴス】と
併せてご確認お願いします。



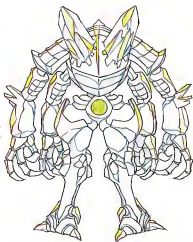
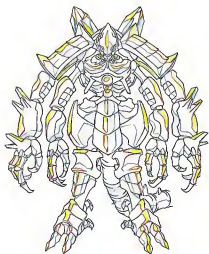
• 顔付け

コキリトス

mp/Exp [9] 守護者



ナザリク地下大墳墓第5階層を渡る巨大な
体躯の異形の守護者。節のような外骨格に覆
われた姿は、二足歩行の昆虫を想起させる。
武人御師が、武人をコンセプトに作った
NPCで、4本の腕で異なる武器を振る。武器・
防具の知識にも明るい。言動や性格は武人と
呼ぶにふさわしいもので、主君への忠誠心は
絶対。どんなに格下の相手であっても、戦士と
しての気概を持つ者に対しては敬意を払う。



• 部付け



【胸部パーツ_首飾り詳細】



【側面_詳細】



【手甲_詳細】



【パーツ別_詳細】

左回上では描きませんが、
手甲と本体の手全てに
装飾しています。

【足甲_背面_詳細】



• 部付け

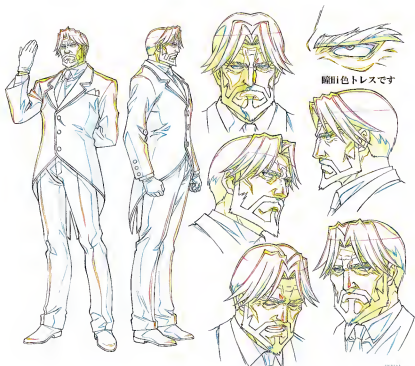
「叛乱」平明 「汚職」ナザリック地下大墳墓 「盗賊」ナザリック地下大墳墓 執事 「戦士」たちもみー

セバス・チャン

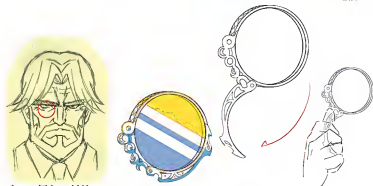
Sebas Chan [セ] 中層階



至高の41人に仕えていたNPCのひとり。ナザリック地下大墳墓の執事。戦闘メイト「ブレイズ」を操縦下に持ち、役職の上では階級守護者と同等。器用雑々とした癖のような肉付きを持ち、戦闘面においても階級守護者に引けを取らない。たっち・みーの性格を受け継いでいるため、人格者であり、弱者救済を最としている。NPCの中では数少ない人間に対して友好的な人物。ナザリックに属さない者に冷徹なデミウルゴスとは反目しがち。



• 原付



セバスの顔との対比
このくらいのイメージです

※レンズのフチ部分が光るイメージです

• 原付

ユリア・アルファ

【登場】「ナザリ」登場！



セバス率いる6人の戦闘メイド隊「ブレアデス」のリーダー。メガネが似合う知的な美しさを持ち、スタイルも抜群。個性的な「ブレアデス」のメンバーにとってはまとめ役として、姉のように慕われている。性格は生意気な面があり、公私の別をわきまえないが、少々お堅いところがある。格闘系の戦術を取っており、銀付きのガントレットを装備した肉弾戦が得意。

ルプスレギナベータ

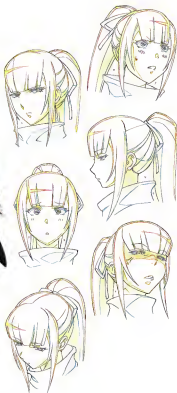
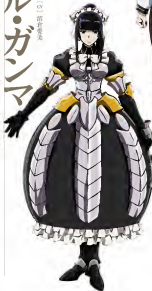
ルプスレギナベータ (C) 小坂本司子



「ブレアデス」のひとみ。アインズより、カルネ村の監視や天才錬金術師である重要人物・インフォレアの保護を命じられて派遣されている。人間にも陽気で人懐っこい振る舞いで振舞い、カルネ村の人たちとも仲良くしているように見える。神官系の職業を習得しており、回復のみならず、ある程度は肉弾戦や攻撃魔法をこなすことができる。人狼のため、狼形態の際は四足歩行に変わる。

ナザリク・ガンマ

ナザリク・ガンマ



「ブレアデス」のひとり。ナザリクのNPCの多くに共通する人面魔獣の思想を持つ。生野の魔術師だが剣や槍の装備も可能。魔術詠唱者としては魔法系を得意としている。性格はあまり傲慢さはないが、短気で毒舌。人間を下等生物と認識しているが、人間に興味がないだけで、率先して害をなえることはない。声の姿は異形だが、普段はスチリアスな風貌美人。

シーゼットニイチニハチ・デルタ

【機体】自動人形「シーゼット」【武器】ナザリック地上六旋場 機関ライフル



02128-A

【色】黒髪・赤髪



「ブレアガス」のひとり。愛称はシズ。基本的に表情を動かすことはなく、その緑の瞳が感情を表すことはないが、可愛いものや小さくてモフモフしたものが好き。造物主のガーネットがギミック考案者だったことから、ナザリックのすべてのギミックと解除方法を熟知している。

ソリュシャン・イブロン

solucion

【3】全編劇



「ブレアデス」のひとり、己の感情を隠して演技ができることから、今娘役としてセバスとともに人間の町で暮らし、情報収集に務めた。感情を表に出さない一方で、人間種を下等生物として強く蔑視しており、彼らを蝶々として、いたぶり殺すことを楽しむ一面もある。美しい女性に凝視しているが、その本性は汚い色をした捕食型スタイル。

エントマ・ヴェンリッサ・ゼータ

estrogen + glucocorticoid = 1

〔註〕真堂也。



「ブレイクス」のひとつ。シニヨンが似合う可憐な美少女で、口調は甘ったるくて地味。直情的な戦闘能力は低いが、音痴隊であり、様々な蟲を呼び出して役立たずの蟲使いでもあるため、戦場では相応しい活躍を見せる。人間に対して特に悪感情はなく、ただの食料として扱われている模様。可憐らしい容姿は、すべて毒による変態。

ハムスケ

hamster

「ハムスケ」のデザイン



数百年を生きた「森の賢王」、見た目は巨大で可愛らしいジャンガリアンハムスターだが、魔法を使えることができ、肉弾戦では低ランタの冒険者では敵わない強烈な一撃を放つ。トプの大森林の南側を徘徊していたときに、冒険者として名声を高めていたアインズと出会い、「ハムスケ」と命名され忠誠を誓うようになる。口調も動物で、語尾に「ござる」がつく。

ペストリー・S(ショートケーキ)・ワンコ

pestle shortcake wanko

「ペストリー」のデザイン



ナザリク地下大墳墓のメイド長として、一般メイドの管理や教育に携わっている。後は直立歩行したことで、語尾に「～わん」を付けたり、付けるのを忘れたりする。愛称はペス、強力な回復魔法と復活魔法の使い手である高位の神官であり、ナザリクには珍しく慈悲深い性格。セバス不在時には、第九～第十階層の運営管理も行う。

副料理長

senryou

【1】佐藤雅也



ナザリック地下大墳墓の副料理長。普段は食堂で仕事をしているが、時折、第9階層でバーのマスターとして彼を振る。様々なドリンクを作ることができる。とあるキノコに見た目が似ていることから、「ビッキー」という愛称で呼ばれている。

エクレー・エクレー・エクレー

ochu ekuru ekuru

【0】松山修之



第9階層の客室副司理を管轄するセバス配下の執事助手。その姿はイワシとペンギンながらで、目出し帽を被った謎の使用人を使え、行動をフォローさせている。造物主の顔こもつものにより、なぜかナザリックの支配を担っているという設定が与えられている。性格は気取り屋だが残念な活動が目立つ。掃除にはうるさい。

プルチネツラ

prutchinetsura

【1】西村太佑

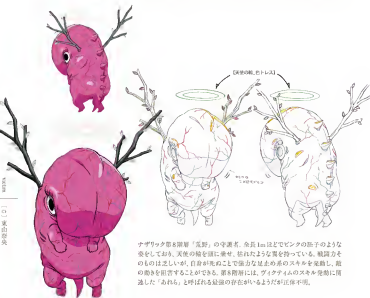


「至高の存在」によって創造された、ナザリック地下大墳墓の進化種。純白の衣装にカサスの嘴を模した装飾を付けている。自他共に認める温厚かつ慈悲深い性格で、ナザリックの多くの者に幸せをもたらすために行動している。しかし、その幸福は誰かを不幸にすることで成立するという歪んだ形で表される。

ヴィクティム

victim

【1】東山浩史



ナザリック第8階層「荒野」の守護者。身長1mほどでピンクの茄子のような姿をしており、天使の輪を頭に装着、括れたような翼を持っている。戦闘力そのものは乏しいが、自身が死ぬことで強力な星主の系のスキルを発動し、敵の動きを阻害することができる。第8階層には、ヴィクティムのスキル発動に関連した「あれら」と呼ばれる量産型の存在がいるようだが正体不明。

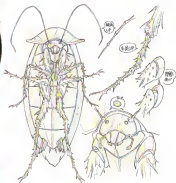
【登場】ナザリック地下大墳墓

【種族】天使(モトレス)の大人(ヴィクティム)など、「1階」(第1)ナザリック地下大墳墓
【設定】ナザリック地下大墳墓の守護者

恐怖公

Arachnos

【C】神守部



ナザリック地下大墳墓第2階層にある、「悪徳（ブラタ・カゼル）」の領域守護者。「五大最悪」のひとつで「凶悪最悪」と呼ばれる。神主的で貴族然とした格で立ちには威厳があるが、見た目は体高30cmほどの完全なゴキブリ。時々エントマが彼の眷属であるゴキブリをつまみ食いしている。

ニーロニスト・ペインキル

Necronaut

【C】全知部

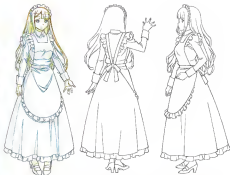


ナザリック第5階層「真実の部屋」の輪廻情報収集官。副者は情報官。「五大最悪」のひとつで「役職最悪」と呼ばれている。膨れ上がった白い体で、顔部は6本の触手を持つタコ。4本の指には鋭利なネイルアートが施されている。性別不明だが、自称「おねえさん」。アイズに異性としての好意を寄せており、シャルティアやアルベドをライバル視している。

ツアレニーニャ・ベイロン

CHARACTER VER.10

【1】 崎村 南



モヤン（アインズ）を仲間として選んだ、リ・ムスティーゼ王国の冒険者であるニニャの姉。王国貴族の妻としてもあそばされた後、船舶に売られた。その船舶からも取り出されたところをセバスに救出され、その後はアインズの計らいによりナザリクに迎えられた。命を救ってくれたセバスに深い恩義と好意を感じている。

インクリメント

CHARACTER VER.10

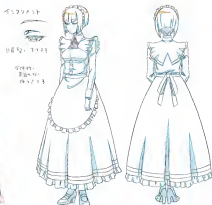


インクリメント



目黒髪、ツイン

口はわり、
唇はわり、
歯はわり

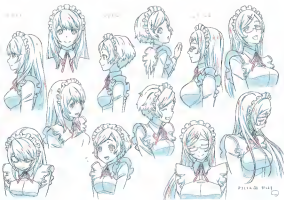


ナザリク地下大要塞に41人いるとされている一般メイドのひとつで、入道人魔（ホムンクルス）、第9階層～第16階層の掃部と掃除を主に担当する。没食家で、グループを作る一般メイドたちの輪には入らず、本を読みながら静かに食事をしている。

シクスス

01000000

「の」字本末の在



リュミエール

Discussion

[5] 大澤の藤



フォアイル

Index

臺灣昆蟲「2」



(附註) 人造人間(ホムンクルス)は、

(附註) 新撰文庫編輯の心得 (附註)

ナザリク地下大墳墓に41人いるとされる一般メイド。余川が人造人間（ホムンクルス）、アインズから守護者と共に名指して感謝の意を告げられたシタス。髪を短く切ってもらえた新発想なフォアイル。清楚なメガネのリュミエールは、食事の仕方は清楚だがフォークを箸のように使っている。

漆黒聖典・番外席次（絶死絶命）

model art: 田村あや

（原）田村あや



スレイン王国の特務部隊「漆黒聖典」の番外席次「絶死絶命」。法皇で最強不敗の存在にして人類の守り手、五柱の神の芸術が溢れた聖域の守護者。

ザリユース・シヤンヤ

artwork by shan

（表）表紙の龍人



龍人（グリーン・タロー）族のリーダーマン、龍人国守宝のひとつである「達学の
苦僧（フrost・ペイン）」を有する高名な剣士で龍人。ナザリクによる侵襲への
対策として周辺部族との結束・連携を促し、これを成功させて戦いに臨んだ。

シャースーリユー・シャンヤ

【登場】戦士人（シャーマン）【所属】緑青（シャーマン）【武器】短刀（シャーマン）【特徴】緑青（シャーマン）【声優】

シャースーリユー・シャンヤ



冷静な判断力と強いリーダーシップを持つ緑青（グリーン・クロー）族長でザリュースの兄。手練れの戦士でもある。ナザリックとの戦いでは、弟ザリュースと見事な連携を見せ、コキユートに敬意を述べたほど。

クルシエ・ルルー

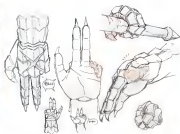
crush like (C) 南宮天



明晰な頭脳を持ち、高知司(ルルー)として優れた能力を有する親長代理として部族をまとめる。己の白い体が目み嫌われていると考えていたが……。

ゼンベルググー

2000年12月31日	2000年12月31日
-------------	-------------



竜牙(ドラゴン・タスク) 族長であり黒人。230センチを超える巨漢を有し、強くて豪胆。仲間から尊敬を受ける。

キョク・ブズブズ

kyoku mizu

【2】 龍族・水属性



四宝宝のひとつ「白竜の骨籠」(ホワイト・ドラゴン・ボーン)を装備する。蜥蜴人の中でも最高の知識を有すが、呪いにより知力が低下。

スーキュ・ジュジュ

suiky juju

【3】 龍族・火属性



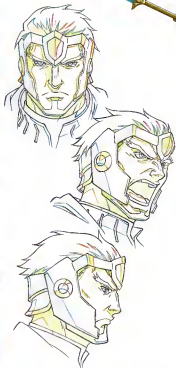
もともとは狩猟所出身。飛び道具の腕は、蜥蜴人の中でも最も優れている。隊長決定の際も、投石を一撃で終わらせた。

ガゼフ・ストローム

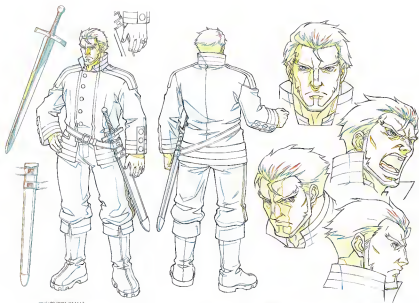
（性別） 人間 （声優） リム・ステューゼン （登場） 王国戦士長

Good character

【6】 台詞解説



リ・エスティーゼ王国の戦士長。王からの信頼が厚く、五宝物のすべてを装備することが許されている。「剣刀の王（レイザーエッジ）」から授けられる武技の威力は、王国最強の名にふさわしい。心技体を兼ね備えた好戦。



• 王立警備隊 部分付



指輪
装飾的
ニシ合点
水やシルバ
花上図合点
お嬢さん



• 指輪 部分付



• 私服

ランポッサ二世

(5) 最古



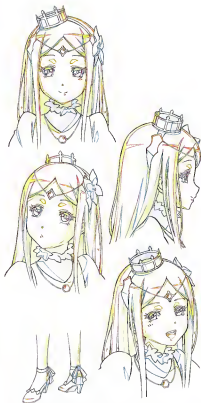
リ・スティーゼ王国国王。在位39年、60歳。第一、第二王子の能力不足や王族間と貴族間との激化する派閥争いのため、未だに王位に留まる。民思いで自ら危地に赴くことも躊躇しない人格者。

ラナー・ティール・シャルドロン・ライル・ヴァイセルフ



runner thewre charldron ryle ruseit

(左) 定規と定規



美しい金の髪と装飾から、「黄金」の二つ名で知られている。紋章の廃止など、弱者を救う改革を行い、国民からの評判は高い。タリムには強い執着を示し、「首飾を付けて闘う」ことを望んでいるが、その感情を表に出すことはない。

ザナック・ヴァルレオン・イガナ・ライル・ヴァイセルフ

「勇者」人語（浮城）リ・メスティーゼ王国（勇者）第三十



（左）勇者人語（浮城）リ・メスティーゼ王国（勇者）第三十



リ・メスティーゼ王国の第二王子。長兄バルブと後継者争いをしているが、浮城の風流も相まって周囲の評価はよろしくない。しかし、ラナーの本心やレムブン侯の真意を見破るなど、観察力・洞察力に優れた優秀な王子。

バルブロー・アンドレアン・イエルド・ライル・ヴァイセルフ



Barbudo andrian and ryle roman

(一) 雄大男



リ・エスティーゼ王国の第一王子。父・ランゴッサ親世の後継者の座をザナックと争う。武芸に秀でているが、優しい性格で問題行動が多い。

クライム

design

【9】 遠藤良太



平民出身。孤児であった身をランナーに救われ、護衛として取り立てられたことから、主であるランナーには絶対の忠誠を誓っている。特別な剣の才能はなくても、訓練を積み重ねる真面目で実直な性格。純白の全身鎧をランナーから与えられた。



紺色トレスです



＊私服 部付け

ベル・オブ・リム・ブレストリブ

ベル・オブ・オープンロック

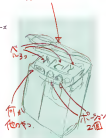
ベル・オブ・ディザスター・リフレクト・ブレード

空の山へ
外側に同じ形に



＊クライムのヘルト 部付け

ポーチ内にはまってる。



ポーション入れの
木箱



この木箱を
ポーチに入れます。

エリアス・ブランド・デイル・レエブ

【種族】人間 【所属】リ・エス・ティを王國【登場】大冒険

©2004 Bandai Namco

【3】基本設定



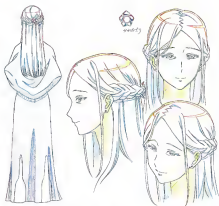
六大貴族の中でも最大勢力を誇る。王族側と貴族側との間で巧みに行動するためコウモリと称されるが、実は何の根拠もない止める功分者。最愛する一人息子「リーたん」の前では赤ちゃん言葉になってしまう。

レエブンの妻

「魔界」人間「魔界」リ・美文字・魔王國

Interactions with

[6] 曹國基等。



大食慾のひとつ、レズン後の姿、レズンが「リーたん」と呼ぶ最愛の息子の母親。

リーたん

「第五」人間（西澤）リ・エミヤールと王国

[illegible]

【例】應酬酒

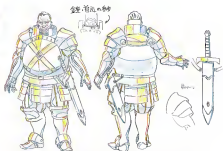


レズン侯が「リーたん」と呼んで溺愛するう歳の息子。レズンは息子には自分より優れた才能があると確信している。

ボウロロップ侯

marquis lordship

【名】島田海彦

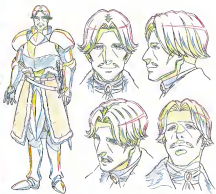


六大貴族のひとりで貴族連合の領袖。大貴族中、最も広大な領土を所有している。典型的な連民思想の持ち主のため、貴族ではないガゼブが王直属の戦士長を務めていることを苦々しく思っている。

ブルムランシュー侯

morgan blanch

【イ】野村浩史

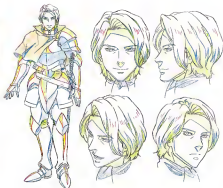


六大貴族のひとり、王座園に属しながらも實では帝国に通じ、情報を持っている。王国陣営の財力を誇るが狡猾い。

ペスペア侯

morgan peepes

【ウ】岸本隆弘



六大貴族のひとり、ランゴウ卿家の長女を妻に迎えているため、国王後継者候補のひとりみなされている。派閥に属さない貴族たちから支持される。

ウロヴァーナ辺境伯

【種族】人間 【所属】リネステイゼ王国 【性別】大貴族

MAJESTIC DESIGN

【名】勲徳伯



六大貴族のひとつで最年長。老齢ならではの威厳にあふれ、大貴族において最も人間的な魅力を開花せる。

リットン伯

【種族】人間 【所属】リネステイゼ王国 【性別】大貴族

OSAMU YOSHINO

【名】佐藤伯侯



六大貴族のひとつで、貴族列強に属する。六大貴族の中ではいちばん爵位が劣るため、他人を犠牲にしても自らの権力拡大を目指す。そのため貴族間での評判は悪い。

ブレイン・アングラウス

「戦艦」人間 「海軍」リ・エス・サイと王國 「海軍」兵士

〔49〕中國草部



貴族階級に属する下級貴族。バルブアの領主として行動するが、その能力を呼ばれていない。

〔5〕 附注(1)



抜刀所の達人。農夫の品身だが、王国最強の戦士・ガゼブと互角の腕を持つ同僚の戦士。紆余曲折を経て、ラナー王女配下の兵士として、クライムの同僚となる。

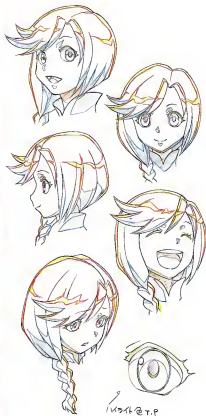


イラスト T.P

ゴブリン軍団を従えるカルネ村の「弱たなる酋長」。16歳。帝國騎士に偽装した法國兵士の襲撃に遭うも、妹・ネムと共にアインズに救われる。その際、アインズからアイテム「小鬼將軍の角笛」を分えられ、村の復興に尽力する。

エンリ・エモット

声優 三宅 雅也

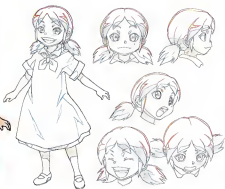
（声優）三宅 雅也（声優）三宅 雅也

ネム・エモット

【種別】人間 【性別】女性 【年齢】16歳

design character

【声】高野麻里佳



カルネ村長であるエンマの妹。16歳。天真爛漫な性格がアインズに気に入られ、シフィーレア、エンリと共に野良対象となる。

シフィーレア・バレアレ

【種別】人間 【性別】女性 【年齢】16歳

design character

【声】井上喜久



ホ・ランタル最富の豪族であるリッジ・バレアレの妹。リッジと共にホ・ランタルからカルネ村に移住。アインズの援助を受け、赤いゴーレムを開発する。状況分析に優れるおとなしい性格。幼馴染のエンリに思いを寄せるが……？

ラキース・アルベイン・デイル・アインドラ

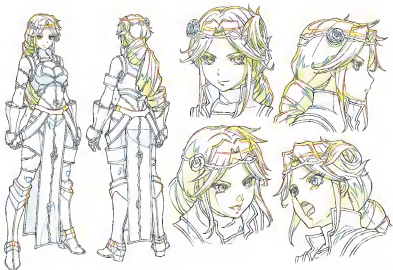
【種族】人間 【所属】「青龍」名前の英雄 【登場】「冒険者」の登場 【リーダー】

Hayas akemi dōe arida

【声】小清水愛



アダマンタイト級冒険者チーム「蒼の青龍」リーダー。城制キリキリラムの持ち主。貴族の令嬢であり、19歳と若き身ながら英雄の領域に足を踏み込んだ冒険戦士。蘇生魔法も使える。ラナーと戦った。



※ 顔付付

【正面】

※ディテールはコチラ合わせで、
オモテ/ウラどちらも同じデザインです



【背面】



【袖口図バランス参考】



【正面バランス参考】

※ フライング・ソーズ 装飾設計



D: 4 時 1 分 30 秒
省幅 10%

※ アーマー・リング詳細

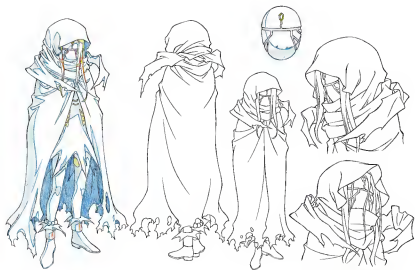
イビルアイ

イビルアイ

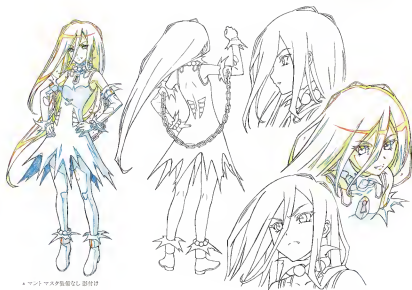
イビルアイ



魔力系魔法師で、強さは群の青鳥一、ヤルダオトに追い詰められたところをセモンに助けられ、胸をときめかす。華やかな態度とぶっさらばうな物言いが印象的だが、意外と仲間思い。



▲ マントマスク装束完成 部付け



▲ マントマスク装束なし 部付け



ガガーラン

Engineer

【C】 戦術家・エンジニア



「蒼の書庫」の戦士で古参メンバー。全身が筋肉といえる女偉丈夫。一人称は「俺」で、クライムに発言を振するなど面倒見がいい。

ティアー/ティナ

by/illust (左) 右：作者 (右) 左：作者 (右) 左：作者



近衛も使用できる双子の魔城系冒険者。二人は手袋を用いて意思疎通ができる。元・暗殺者集団「イジャーヤ」の副団三姉妹のうちの二人。

right: Boris Yeltsin

野史子

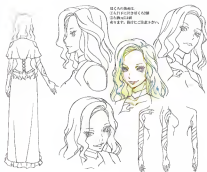


キョウリクダニ

ヒルマ・シユグネウス

Hilma cygnus

【性別】女性



彼女の髪は、
生み付けに付き多くの髪
の束を以て編
み込まれ、顔に
覆ります。顔に二重の影が
入ります。

王國で最も裏の犯罪組織「八本指」の麻葉取引部門の長。元高級相棒から、八本指の長にまで成り上がった。

ゼロ

ゼロ



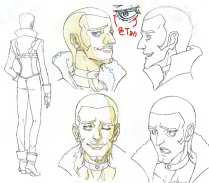
「八本指」最強の男で、「六腕」のリーダー。「黒龍」の二つ名を持つ、鍛え抜かれたモンク。

【登場】人間【属性】八本指【職業】魔導士・魔門長

コッポドール

cosplay

【1】正面図



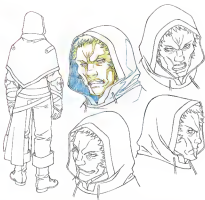
E国の首を占める犯罪組織「八本指」の魔導士部門長。おネエ口調で話す男。

【登場】人間【属性】八本指【職業】魔導士・魔門長

サキユロント

cosplay

【2】背面図



「八本指」の戦闘部隊「六腕」のひとり。幻術師（イリュージニスト）にして戦士（ファイト）。「幻魔」の異名を持つ。

「種族」死者の大魔は使い「エルダー・リナ」
「武器」八本槍「技能」不死「人型」デビル

デイルロック

designer

【2】美太郎



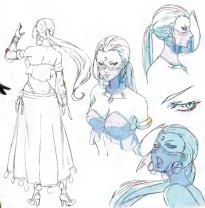
「八本槍」の戦闘部隊「六腕」のひとり。正体は自然発生した死者の大魔法使い（エルダー・リナ）。「不死王」の異名を持つ。

「種族」人間「武器」八本槍「技能」不死「人型」デビル

エドストレーム

designer

【3】松井圭理子



「八本槍」の戦闘部隊「六腕」の紅一点。5本の三日月刀を自在に操る。「麗る三日月刀（シミター）」の異名を持つ。

【登場】八本指【登場】六腕【登場】シバリー

マルムヴィスト

malrom

【1】手袋がローブ



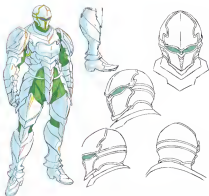
「八本指」の戦闘部隊「六腕」のひとり、きらびやかな装束で先端に毒が塗られた華やかなレイピアを握る。「千殺」の異名を持つ。

【登場】八本指【登場】六腕【登場】シバリー

ペシュリアン

pesurian

【2】全身装甲



「八本指」の戦闘部隊「六腕」のひとり、無骨な全身鎧に身を包み、縦に割られたウルミと呼ばれる長剣を握る。「究闘斬」の異名を持つ。

ツアレを捨てる男

The man who throws Tsare (1) 世界に名



八木隆が管理する船館で働く男。セバスの追及に振り回し、ツアレを引き出した。大金を買い逃したものの、発見されて抹殺された。

スタツファンペーウィツシュ

Staffan Bernish (2) 青山楓



リ・エスティーゼ王国、王都の巡回使。豚のように太っており、更んだ性命を償うための八木指の船館に送る。

ジルクニラ・ルーン・ファーロード・エルリニクス

DESIGN: TOSHIYUKI KAWANO

（左）機井幸宏



バハルス帝国の義皇帝。多くの食糧を確保したことから、「野血帝」と呼ばれる。才知にあふれ、近隣諸国から恐れられている。烈日素顔で圧倒的なカリスマを持つ。生まれながらの支配者。

フルーダ・パラダイン

Fuller paradyne

【役】半魔半神

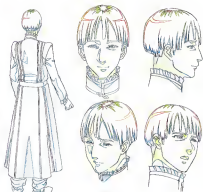


パハルス帝国の主席魔法使い。人間最高ランクの第六位階の魔法を使いこなす帝国最大の守護者。世代皇帝から仕え、ジルクニフには「教」と呼ばれ慕われている。

ロウネ・ヴァミリネン

Roune vamiirinen

【役】結核患者



皇帝ジルクニフに仕える結核官。ジルクニフとアインズの会談の際は、両者の調停役を務めるほど優秀。

【種族】人間 【所属】パハルス帝国 【階級】主席魔法使

【種族】人間 【所属】パハルス帝国 【階級】結核官

ジグッド・ピュメル

downward position

（2）水野雄



「言先」の異名を持つ、パベルス帝国四騎士のひとり。四騎士の中にあつては最も役でもある。平反上がりだが、騎士としての確かな実力と表裏のない陽気な性格がジルクニフに気に入られている。

ナザミ・エネック

CHARACTER DESIGN

(9)



「不動」の異名を持つ、パハルス帝国四騎士のひとり。両手に盾を持って戦うスタイルは、格闘戦において四騎士最強。「最強の騎士」と呼ばれる。

レイナース・ロックブルズ

by an codename

(C) 勇者帝国



「勇者」の異名を持つ、ハルスの帝国四騎士の最前線。攻撃力は四騎士中最強。元は貴族令嬢で、討伐したモンスターから呪いを受けた。

ニブル・アーク・デイル・ブツク

「我が」人間 「神風」パハルス帝国 「貴族」帝国四騎士

muscle are like rock

（左）英雄像



「神風」の異名を持つ、パハルス帝国四騎士のひとり。勇者家の次男だが、優秀さゆえシルクニアより伯爵の地位を占められている。

ナテル・イニエム・デイル・カーベイン

nael ienim deil carvain

【名】 田中俊貴

【種族】 人間 【職業】 兵士 【武器】 剣 【属性】 物理属性 魔法属性



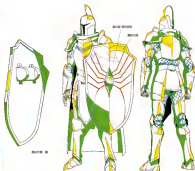
第八軍まである帝國軍、第二軍の村軍。目立つ武器はないが、歴
実な指揮能力を発揮する名將、彼が指揮する第二軍の士気は高い。

皇室地護兵団（ロイヤル・アースガード）

royal earth guard

【名】

【種族】 人間 【職業】 兵士 【武器】 盾 【属性】 物理属性



皇帝直轄の近衛隊。皇帝の周辺警備を担っている。

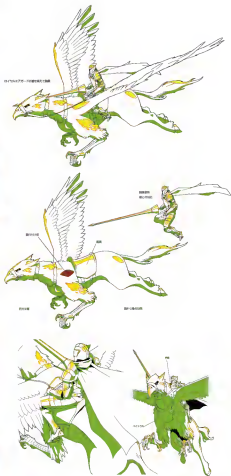
皇室空護兵団

royal air guard

(5)

ロイヤル・エア・ガード

(種族) 人型 (職業) バハムート帝国



雪馬（ヒボドリガ）ライダーからなる帝国魔術者に所属する皇室空護兵団。超貴重マジックアイテムを装備し、上空を警備している。

ヘッケラン・ターマイト

Heckran Tarmite

（声）石川界人



「炎」のリーダー、を拠点に活動するワーカーチーム「フォーサイト」のリーダー。金髪碧眼の二刀流の戦士。同チームのイミナと恋人関係にある。野心が膨張。

イミリーナ

（3）高橋明晴



「魔王神楽亭」を拠点に活動するアーカークチーム「フォーサイト」のレンジャー。父が森林精（エルフ）で母は人間。同チームのリーダー・ヘックランとは恋人関係にある。

アルシエ・イーブ・リイル・フルト

(2) 表書き



「魔法」種族を拠点に活動するワーカーチーム「フォーサイト」メンバー。第三位魔法を使える魔術師（ウィザード）。役者貴族である両親の資金を返すためワーカーになる。帝国魔法学院出身。

ローデイク・ゴルトロン

roderick.goltion

(C) 平川大輔



「歌う侍従」を拠点に活動するワーサーチーム「フォーサイト」最年長メンバー。元上級神官で、信託系魔法詠唱者。報酬の一部を孤児院に寄付するなど善良な性格。

グリンガム

graphics

【0】 設定資料



ワーカーチーム「ヘビーマッシャー」のリーダー。元々はリ・エスティーゼ王国の農家の三男。ナザリック地下大墳墓に侵入し、恐怖会の作戦の餌食となる。

ヘビーマッシャーのメンバー

members of heavy masher

【0】



グリンガム率いるワーカーチーム「ヘビーマッシャー」のメンバー。ナザリック地下大墳墓捜索に赴いたワーカーチームの中心的な役割を果たした。

バルトラ・オグリオン

parpeta agnos

【0】キラー



バルス帝国のリーカーチーム「竜狩り（ドラゴンハント）」のリーダー。チームメイトや他チームのリーカーたちからは「老公」と呼ばれる80歳の veteran 戦士。「結葉（グリーンリーフ）」の異名を持つ。

竜狩りのメンバー

members of dragon hunt

【1】



「老公」バルトラ・オグリオン率いるリーカーチーム「竜狩り（ドラゴンハント）」メンバー。リーカーチームの中では実力上位にある。



エルヤー・ウズルス

eyu umu

(C) 木村良平



パハルス帝国のワーカーチーム「天武」のリーダーであり天才剣士、人間以外の種族を見下し、態度は傲慢。エルフの奴隷3人とパーティーを組んでいるが、実質は彼の独断チームである。

エルヤーの奴隷

elven slaves

(3)



エルヤー・ウズルス率いるサーカーチーム「天武」のメンバー、野伏、神官、森田司からなる3人の女性メンバー。

スクリーミング・ウィップのメンバー

【登場人物】【登場】【登場】【登場】

members of screaming whip

(C)



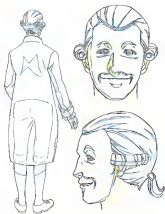
全職冒険者チーム「スクリーミング・ウィップ」のメンバー、ナザリック地下大
迷宮探検に向かうワーカーの選考を受けた

アルシエの父親フルト

【登場人物】【登場】【登場】

full

(C) 田中

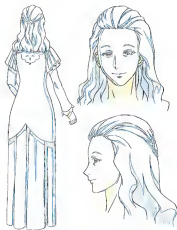


アルシエの父で、爵位を息男によって剥奪された没落貴族。貴族時代の贅沢
な暮らしを忘れられず借金を繰り返す。

フルトの妻

Fullt's wife

【2】

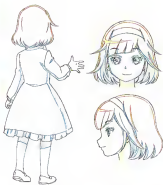


爵位を皇帝によって削奪された没落貴族・フルトの妻。アルシェ、双子のクレイリカ&クーデリカの母。

ウレイリカ&クーデリカ

Ueyurika / Kudeurika

【2】双子心術（Power）・水野三郎（Teacher）



アルシェの双子の娘たち。心やさしい姉が大好きで、借金を抱えたフルト家を助けて、姉とともに暮らすことを持ち願っている。

ツェインドルクスIIヴァイシオン

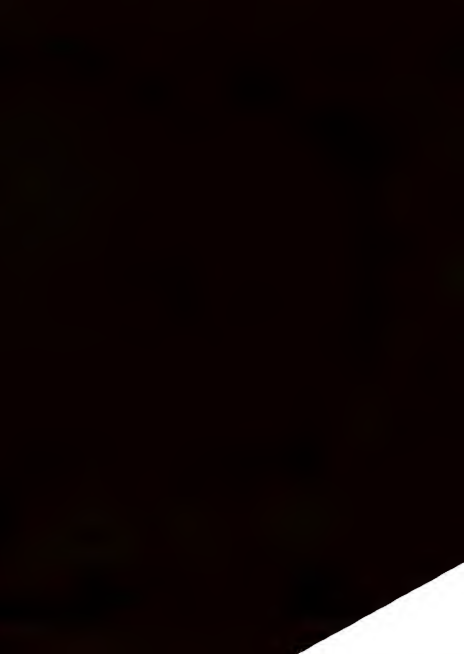
pharmacokinetics

二 山野井仁



『白金の竜王(プラチナム・ドラゴンロード)』の異名を持つ、アードランド評議員永久評議員。通称「ツアー」。竜眷の子にして、輪廻の魔法を使用できる数少ない存在で、「最強の竜王」の呼称も高い。白金の顔と通称操作し、十三英雄のひとつとして顔をしたことがある。





モンスターとは一言で言っても、本来のままに人間と戦う獣のワンピから、カルネ村に伝った「プリンのような」『魔界編』まで、知的レベルがほとんど人間と変わらない。あんなにその種類は多い、ナザリタの面々が使用するモンスター、群れで行動するモンスターなど、一体一匹、アニメーターの手で丁寧に作られている。

モンスター設定



エンリが「小皇親軍の角笛」を使って召集した19人のゴブリン。知能が高い精悍な戦士。アーダはトブの大森林でバーダストに襲われていたところをエンリとエンリ麾下のゴブリンによって助けられた。



・バイロ、カイジャラ、マツ





◆ ダイノ、コサー、キュウメイ



◆ クウネル、ライマツ、ウンライ、チョウスケ

◆ ノブラ、ノスリ、ヤブラ



◆ ロニス、スイギョ、ダーリンダイン



◆ アーグ

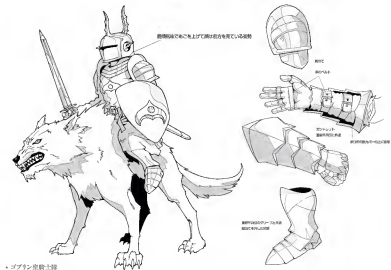
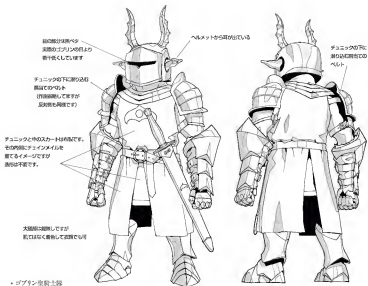
モンリが二度目に「小鬼將軍の角笛」を使って召喚した約五千の弱々なゴブリン兵団。



• 重装甲歩兵団



• ゴブリン軍師



狼獣のイメージのみです
 基本はアンデッドビーストの獣モデルを用いて
 サイズ感や特徴的な点を考慮します



・獣騎兵団 狼詳細

矢筒・ショートボウ装束詳細



矢筒装束の作り



矢と矢筒はササのものを活用
 サイズなど諸点調整します



ショートボウ（表裏）
 全体的に滑らかなで
 勢のある造形

・獣騎兵団 弓矢詳細

フード
肩より上は厚手の布
魔法攻撃防止と盗賊対策

顔は内蔵で覆われ
目元は眼罩として見えた

肩甲（肩甲）

肩甲の裏面
マットな硬質素材

肩甲で 魔法攻撃防止と盗賊対策

肩甲の裏面と盗賊対策

ダガー（刀）

すむ指で

シューズは魔法攻撃と
盗賊対策

• 暗殺隊

手甲（盗賊対策でOKです）

肩甲

魔法攻撃防止

手首と腕以外は裸でいます

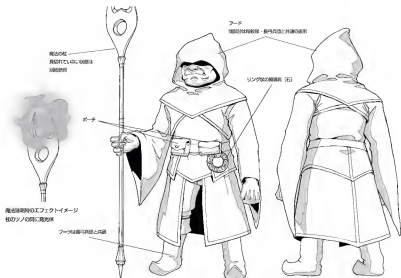
露出する部分はタイツ状の物を着ているが
特殊な塗料で肌を塗っているイメージ

胸のプレートは
魔法攻撃防止・盗賊対策
と盗賊対策
リストガードと素材を
合わせる

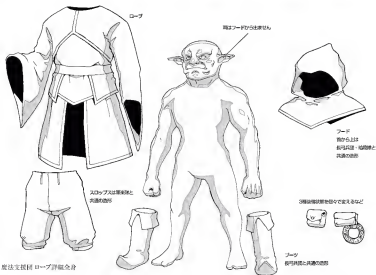
この部分は
切り落とし

布製

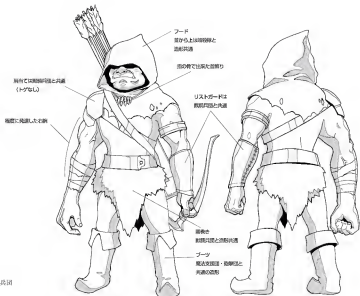
• 暗殺隊 各パーツ解説



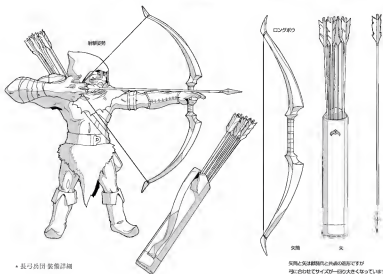
● 魔法宝匣图

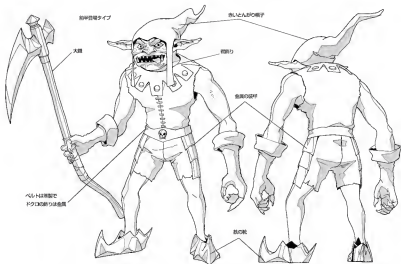
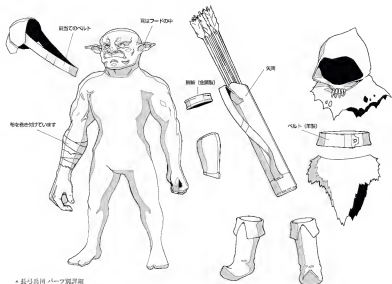


・長弓兵団



・長弓兵団 装備詳細

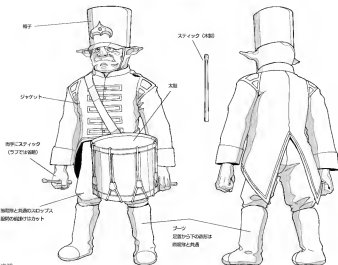
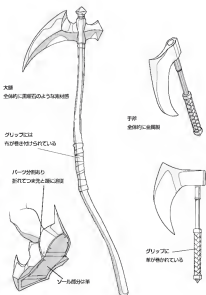




帽子はこの形状で固定せず
動作に連動して揺動するような動きを



・レッドキャプス 装束設計図



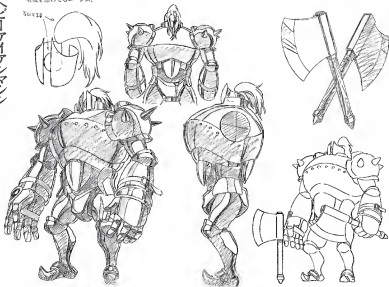
・軍楽隊

アウラとマハレを背に乗せ、バハルス帝国に現れたドラゴン。



右様を思わせるゴーレム。

50 x 12



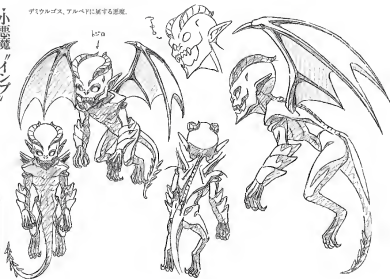
エルダーリッチ

邪悪なマジックキャスターの死体に取り巻かれるアンデッド。



小悪魔
グインフ

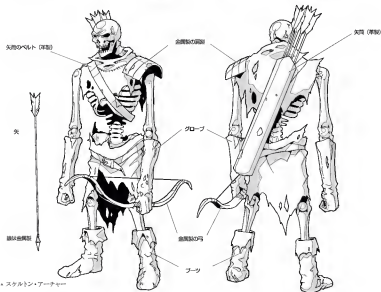
デミウルゴス、アルベドに属する悪魔。



曲(骸骨戦士)

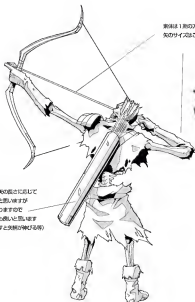


• スケルトン 素体



• スケルトン・アーチャー

実際は1束のアンダーを利用しているためかなり長いシルエットです
矢のサイズはこの幅でできるように表と裏の両面を設計します。



矢羽の長さも矢の幅さに対して
同大になるかと思いますが
幅が太くなりすぎますので
ウツをいれても良いと思います
(矢を抜き出すと矢羽が伸びる等)



射撃の威力に準じて矢の羽を伸ばせる

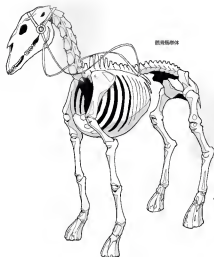
・スケルトン・アーチャー背面 参考



・スケルトン・ライダー



骸骨製同は悪党・弓矢と比べて操縦がやさしいです

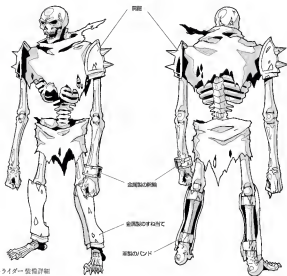


骸骨馬車体



騎乗姿勢

・スケルトン・ライダー バランス参考

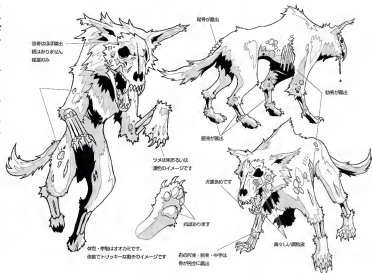


・スケルトン・ライダー 装飾詳細

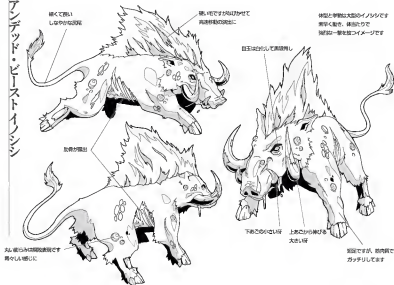


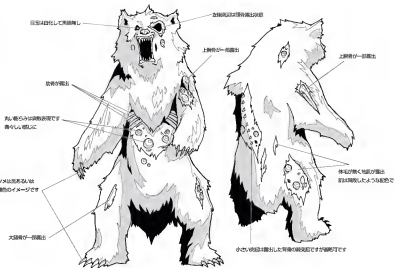
布び
巻き付いてます

・アンデッド・ピーストオオカミ



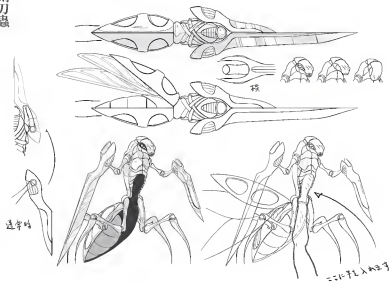
・アンデッド・ビーストイノシシ





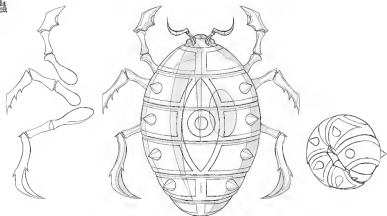
剣刀蟲

エントマが使役するブロードソードのような蟲。



硬甲蟲

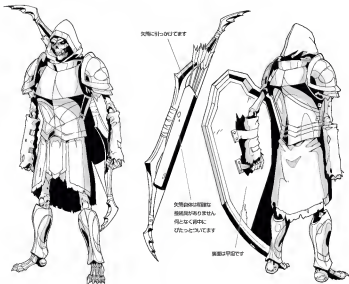
エントマが使役する甲のような蟲。



アイズに生み出されたエルダーリッチで、アンデッド軍勢の現場指揮官。



アンデッドの警衛兵。オールドガーダーの上位種でナザリックに配されている。



ナザリック・エルダーガーダー

ナザリック・オールドガーダーの上位種。



盾の耳がヘルメットから離れてます

円形のウーリシールド



手はオールドガーダーと同様です



バスタードソード

グリップに毒が塗ってあります

ナザリック・マスターガーダー

ナザリック・エルダーガーダーの上位種。



中の人は
真面目な顔立ち
な感じですよ

首はほとんど動かさずです

手の爪



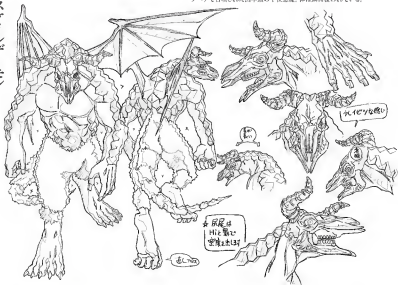
マントは肩の
少し下まであります



目の窓

マントは真物の中に
留め索があります

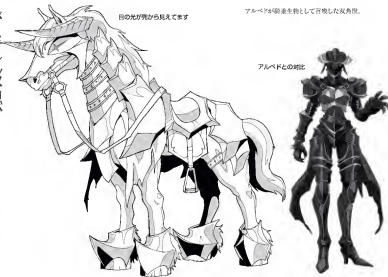
グヘナで召喚された山羊頭の下位悪魔。体は鱗に覆われている。



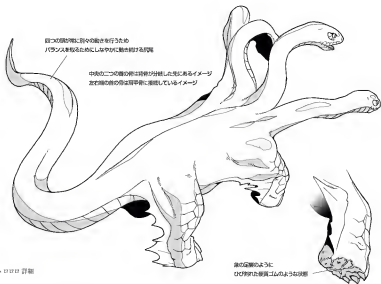
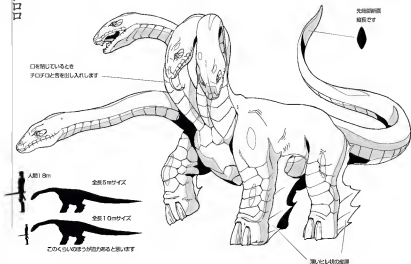
目の光が隅から見えてます

アルベアが騎乗生物として召喚した双角獣。

アルベドとの対比



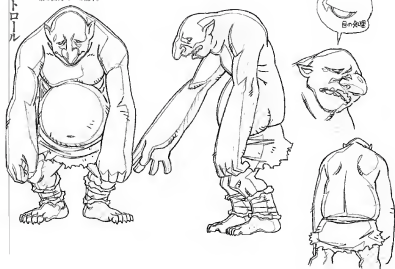
ザリュース・シャシヤが倒うモドラ。ザリュースとは心が通い合っているようだ。



トプの大森林の東側を支配していたローレル。筋骨隆々で通常のローレルよりも体が大きい。長い名は悪魔者という習わしのため、自身の強い名と体には絶対の自信を持っている。



東の巨人“ダ”の配下。

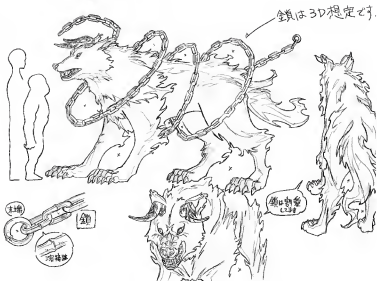


トプの大森の西側を支配していたナーガ。

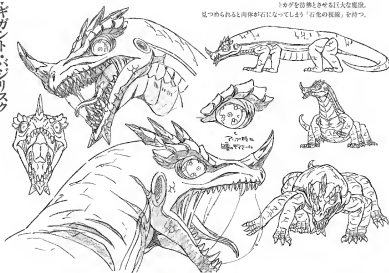
東の巨人“ダ”よりは、分割があったためアインズに忠誠を誓い、その支配下に入った。



2本の角が生えた巨大な悪魔犬。肩にまとった鎖は防衛にも攻撃にも使える。



トカゲを彷彿とさせる巨大な魔獣。見つめられると肉体が石になってしまう「石化の視線」を持つ。



シャイアント・スネーク



千棘蟲



大王ヤンマ



ヘビケラ



インセクト



蟲



蟲



広範囲掃蕩型の超位魔法《イア・シェブニダス／思ひ懸への哀》によって犠牲者を生霊に召喚される最上位モンスター。戦場ではアインズの移動手段にもなった。

触手は全体的な大きな波動運動と
先端の細かな波動運動の複合で
生物感が増して気持ち悪くなるかと

太い触手（中心が最も太い）8本
微生物の鞭毛のように頻発波動運動している

前面

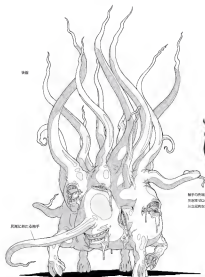
手招き動作するやや小型の触手
4本

歯は上下とも全て切歯

独立動作する腕型の触手
左右に2本

・足付け

足先は植物のように変質
先が大きく二股に割れて山羊の蹄のように



● 圖解 2



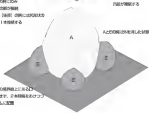
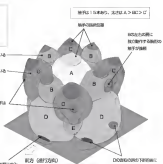
・ 彩色イメージ

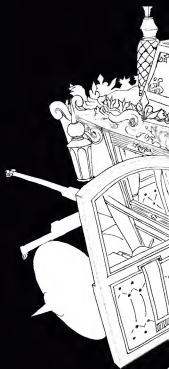


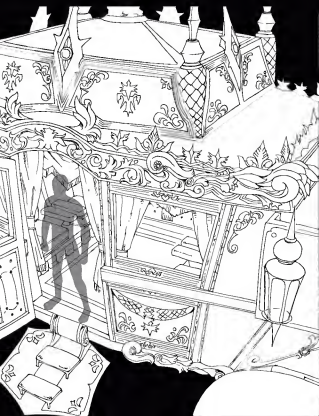
600000



● 4월 2주

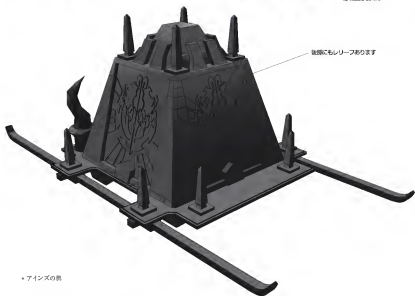
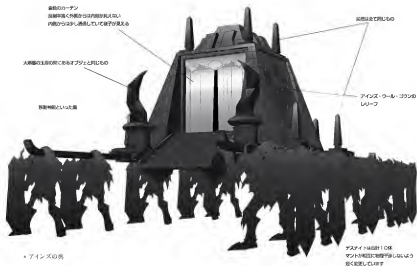


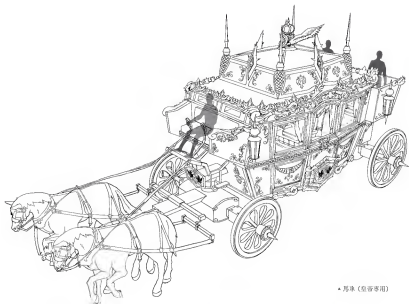




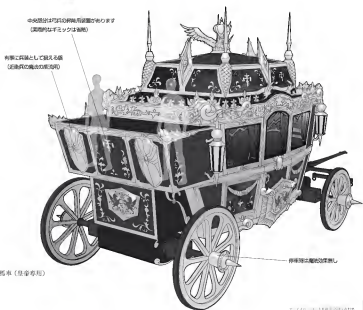
小物設定とは、多くはキャラクター設定と並行して行われるデザインを指す。
 そのため、キャラクターの持ち物や生活に添えられる購買・家具類から食事のメニュー、作品によっては車両・乗具・機まで小物設定ということになる。
 本作ならではのシートのデザインの進行のデザインから、皇帝シルクニアが使用する馬車など特徴的なデザインを見て欲しい。

小物設定

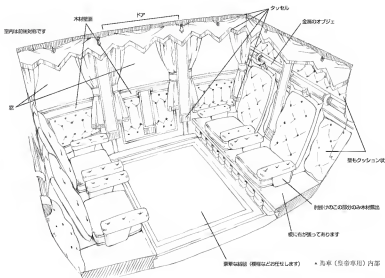
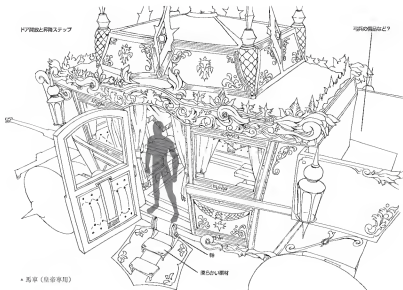




• 馬車（皇宮専用）



• 馬車（皇宮専用）





マーク1

(エアフォースファン的な
装飾的な装飾)



マーク2



マーク3



マーク4

上下で分断



マーク5

頂上部分のオブジェ



装飾的な要素に
加えてもよい



小窓のシェード部分に
西車のドアにもはく



車の後ろで交差する片手剣と槍



マーク6: いくつかのデザイン(方向) 組み合わせ



馬車 (皇帝専用) 装飾

装飾的な要素 (天の窓)



装飾的な要素

上下左右反転・分断などで本体色澤に配置



本体前面下部の装飾ステップを覆う

シェード部分のオブジェ

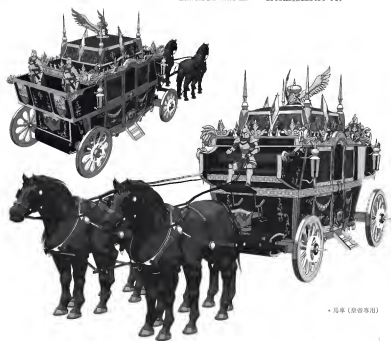


本体前面に中央部分のみを

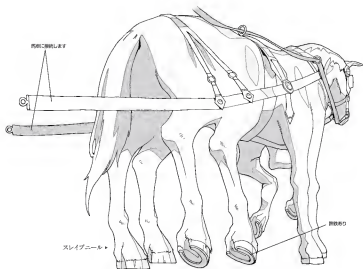
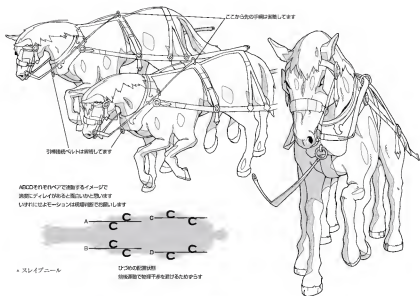
装飾的な要素

装飾的な要素と片手剣の剣に配置

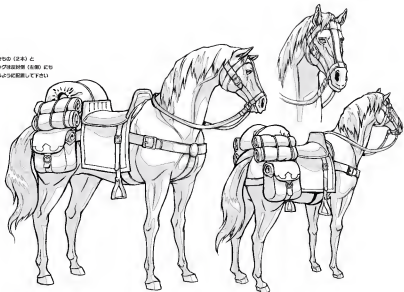
エンブレムは装飾的な要素でなくシールドです



馬車 (皇帝専用)



香取の《正本》と
バググ様殿御書（右側）にも
同じように配置して下さい



● 馬具（装束）



▲ エントマの御符



モモンガ



たっち・みー



死鉄又衆徒



館ころもっちもち



ウルベルト・アレイ・オードル



ヘロヘロ



ペロロンチーノ



ぶくぶく茶室



タブラ・スマラグディテ



武人遊脚音



ぱりあふる・たりすまん



智次郎



竜舌 (ドラゴン・タスク)



緑爪 (グリーン・タロー)



鋭き尻尾 (レイザー・テール)



朱の眼 (レッド・アイ)



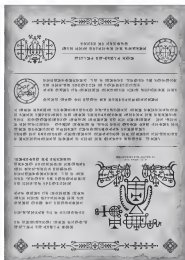
小さき牙 (スモール・フアンダ)



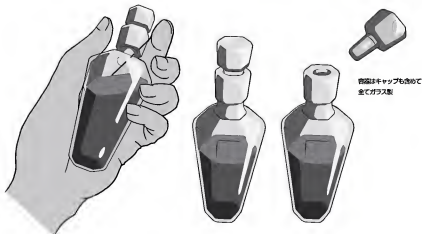
八本指



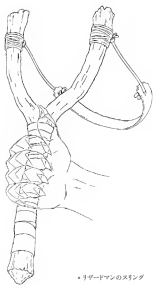
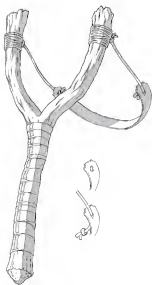
・ヘンサイクロベギョ



● 2006年10月



・ソファに座るの位置が1人2人



・リザードマンのスリング



・リザードマンの装飾骨



・リザードマンの装飾

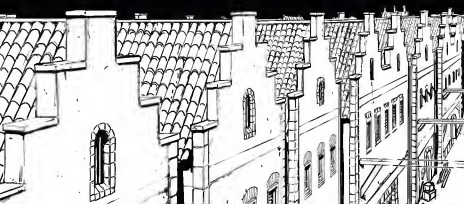


・白金貨



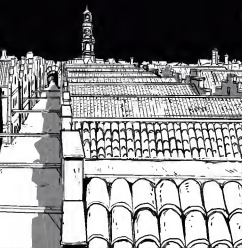
【刀身横断面分みあります】

・訓練用 刃を吊とした鉄剣



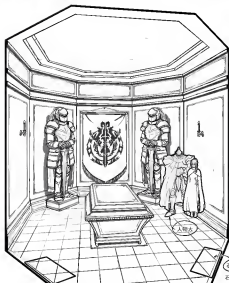
広大無辺なナザリッポ地下大都会には、まだまだ画面に登場していない場所が多い。加えて、この劇・巨劇の舞台は少しずつ地上へと移っていった。これから新たな世界と号した背景の設定画には、空間を語るナザリッポとの対比情報も含まれているため、美術スタッフによる調査が打ち込まれるのも、細心の注意が払われ続けられる。

美術設定





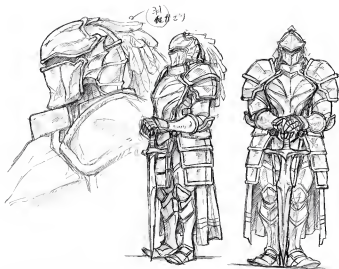
・ナザリク地下大墳場 外周部の小堂 外観



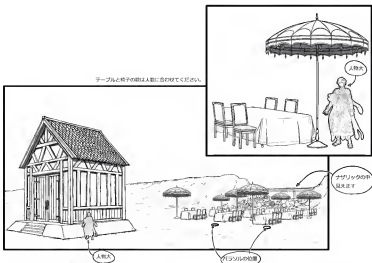
・ナザリク地下大墳場 外周部の小堂 内観



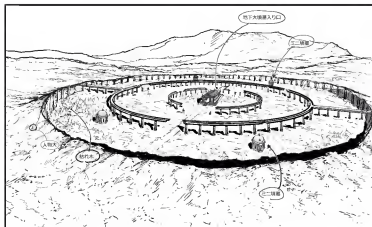
石像は別紙設定に合わせてください



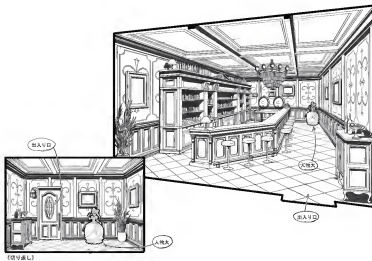
・ナザリック地下大墳墓 外周部の小聖堂 内部の石像



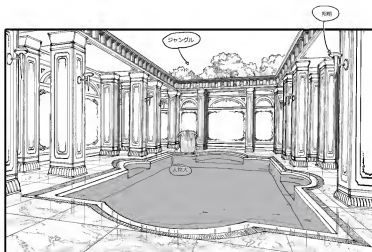
・ナザリック地下大墳墓 外周部 ログハウス



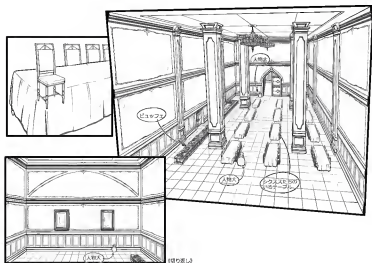
■ ナザリック地下大墳墓 地奥部中央聖廟 俯瞰図



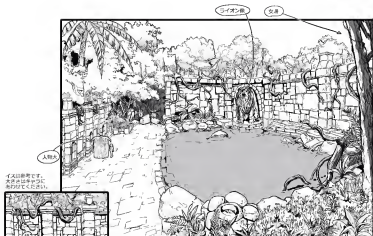
■ ナザリック地下大墳墓 第9階層 BAR



・サザリタ地下大墳墓 第9階層 プリンズ専用風呂



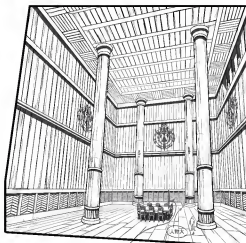
・サザリタ地下大墳墓 第9階層 一般メイド専用食堂



イスは参考です。
大きさはキャラに
合わせてください。



★ナザリック地下大迷宮 第9階層 スパリゾートナザリック



【入り口側】

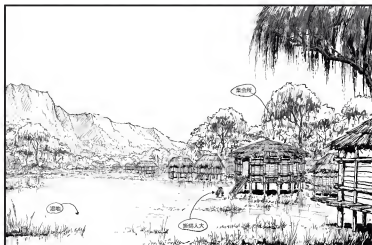


【廊では、下図の玉座が置いてあります】



★ナザリック教団用内部 司令官室

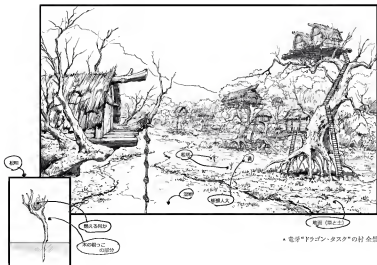
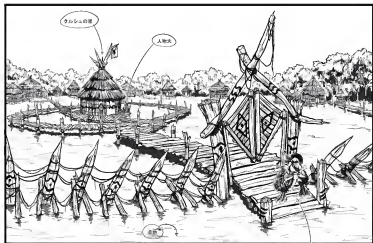
天井にあるモザイクオブジェは
大きな、彫刻彫刻共に
調子を整えてお願ひします

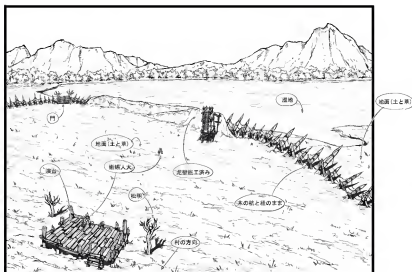


＊屋敷「グリーン・クロー」の村 全景

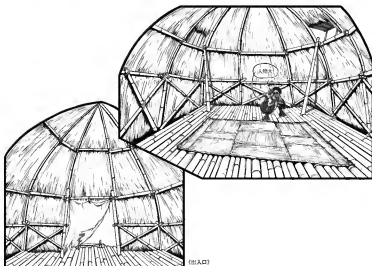


＊屋敷「グリーン・クロー」の村 コロロの小径





・銀き尻尾“レイザー・テイル”の村 入り口〜広場 全景



・銀き尻尾“レイザー・テイル”の村 数長会議場所

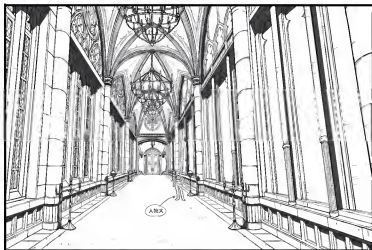
（位置関係）



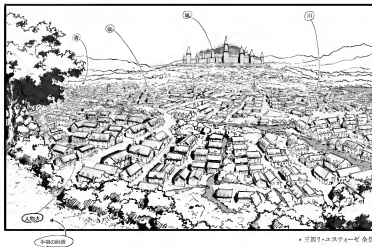
★ 観音院尾「レイザー・テイル」の村 全景切り返し



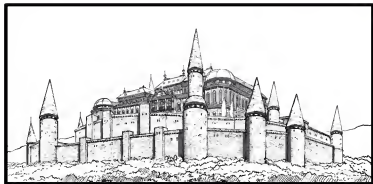
★ ミブの大森林 開拓地 ナザリック製炭所



• スレイン法王 聖地獄前地下



• 王都リ・エスデューゼ 全景



★三都リ・エスティーゼ ロ・レンテ城 城壁 外観



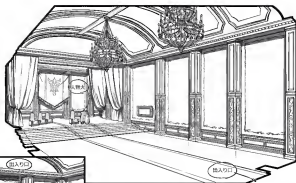
※高さの参考です。厚さや距離は違います。



(玉座)



(世子たちの椅子)



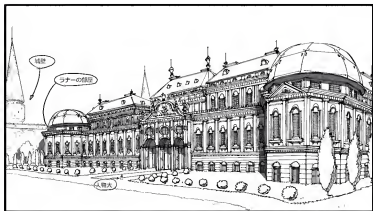
★三都リ・エスティーゼ ロ・レンテ城 玉座の間



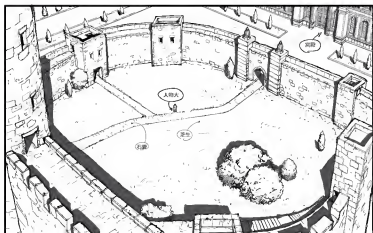
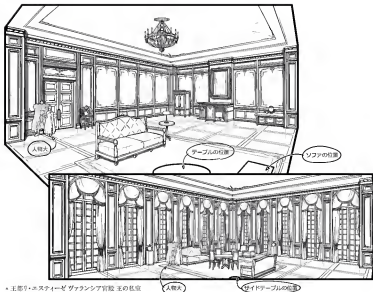
印刷用紙

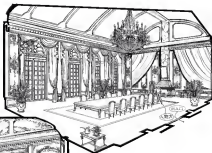


★ ガゼフの屋外観



★ 王都リ・ユスティーゼ ヴァランシア宮殿

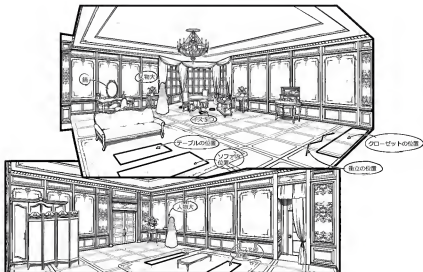




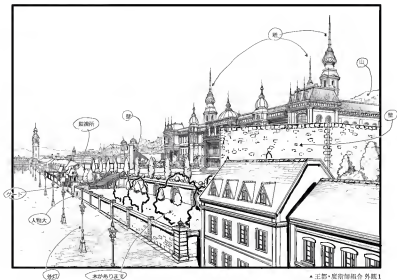
・王様サ・エスティーゼ ヴァランシア宮殿 全満場！



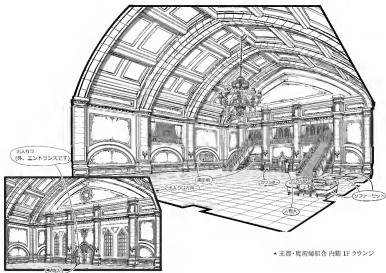
・王都リ・メスティーロ ザランシア宮殿 全劇場演劇下



・ヴァンセンシア宮殿 ラナーの部屋

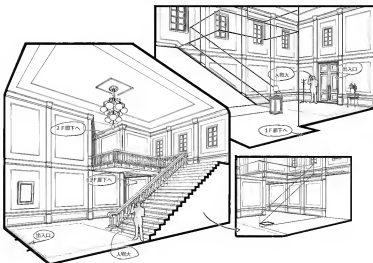


・王都・魔南姉組合 外観1



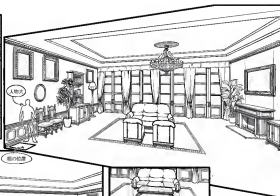


セバスの家 外観



セバスの家 玄関内

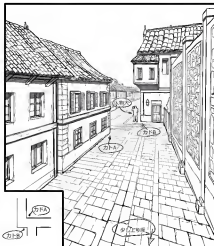
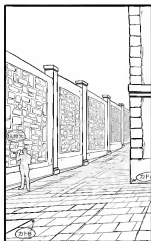
(廊下)



ソファ

(切り直し)

セバスの屋敷 応接室



京都 大通り 露地裏

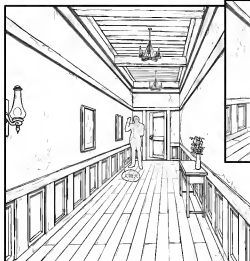
次の図の2、3軒先に、#09の「真口」があります。



・東野城 相前出入り口



②相前入り口のドア作り



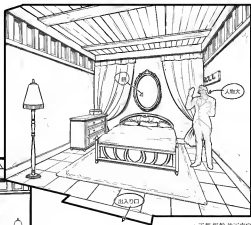
・王都 船館 EF エントランス



③入り口の扉の扉は外開きのです。

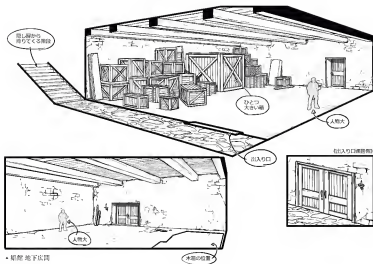


・玉塚 朝館 裏口へ通じる建物

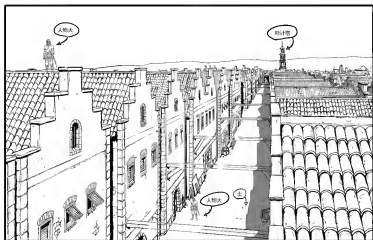


・玉塚 朝館 地下客室

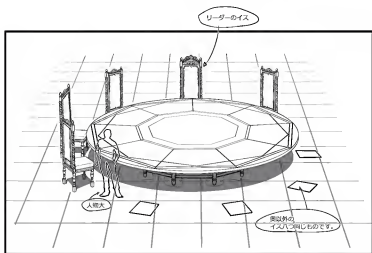
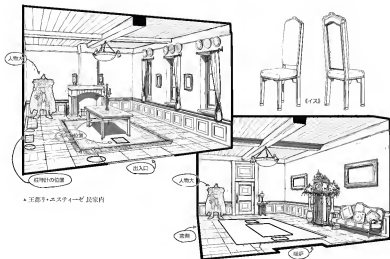




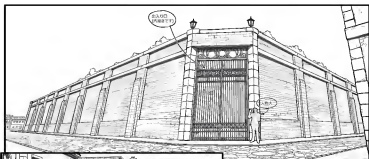
・船倉 地下広間



・王都リ・ユスティーゼ 倉庫区画

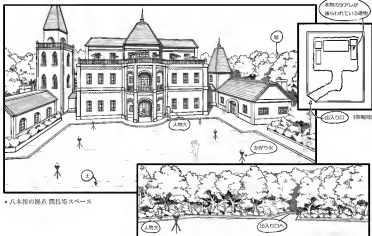


• 八木推のagt 円卓と椅子



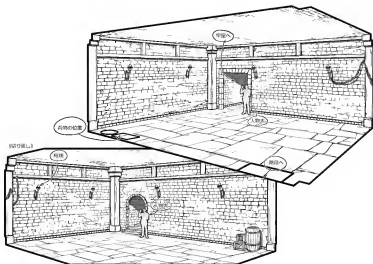
(西向き)

● 八木指の拠点 外観 門

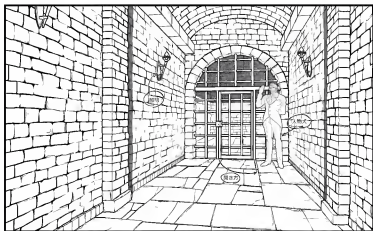


● 八木指の拠点 開場場スペース

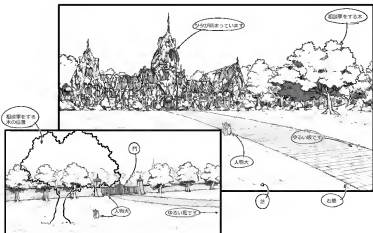
(西向き)



・八木抄の拠点 半屋への通路

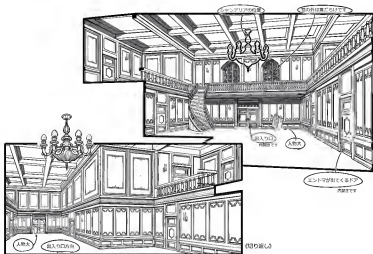


・八木抄の拠点 半屋自衛下



《切り直し》

・【八木推】：セルマの館 外観

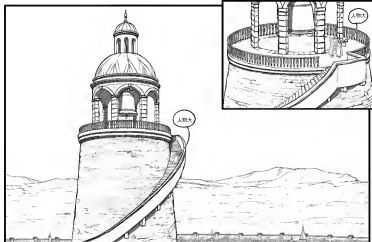


《切り直し》

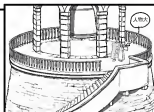
・【八木推】：セルマの館 内観



・エ・ランテル 検問室内 取り調べ室



・エ・ランテル 最上の塔



執務室部分に、
執務には使われず、
内蔵の図書が所蔵されている。



・エ・ランタル・レエグン館の屋敷 外観

人形大



人形大



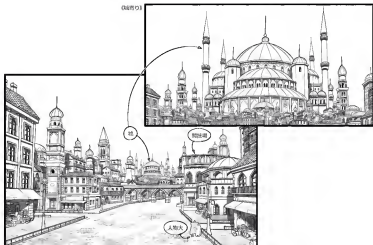
人形大



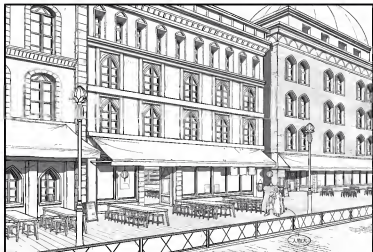
手前
透かして
います

・エ・ランタル・レエグン館の屋敷 執務室

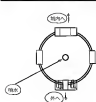
(城門口)



・バハルス帝国 首都アーウィンタール



・首都アーウィンタール 宙天の屋舎

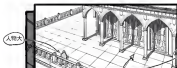


人物大

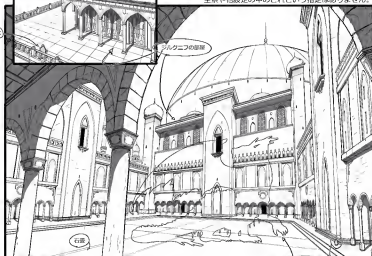


●帝都アーウィンター 皇城 エントランス

遠くに見える建物や塔は、
全景や他設定の中のどれという指定はありません。



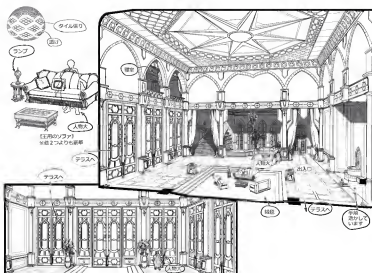
シルクニフの部屋



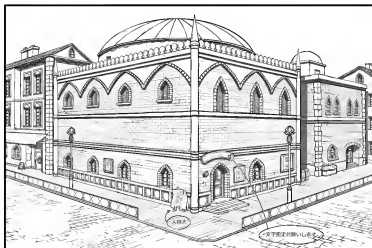
対面と同じです。

●帝都アーウィンター 皇城 中庭

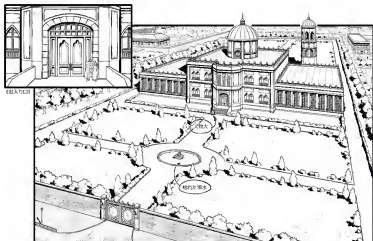
ドラゴン大 人物大



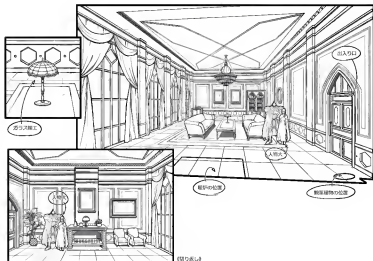
・バハルス帝国 ジルタニアの私室



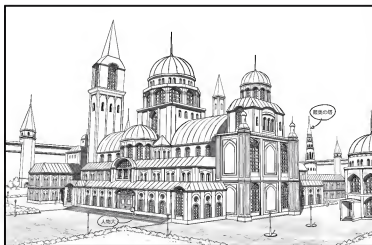
・帝都アーヴィンタール 放り林城 外観



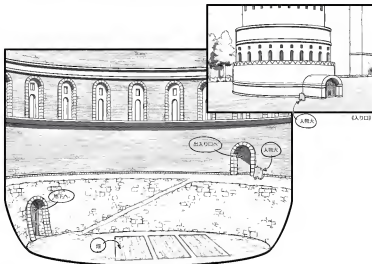
・帝都アウインター・アルシェの屋敷 外観



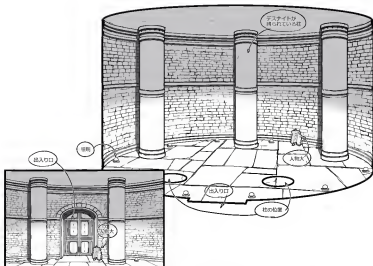
・帝都アウインター・アルシェの屋敷 応接室



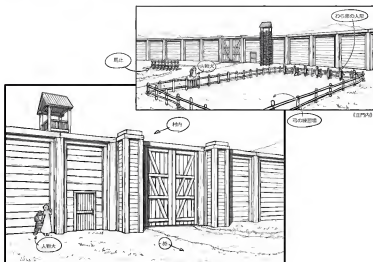
* 京都アーカイブス 帝國座落宮



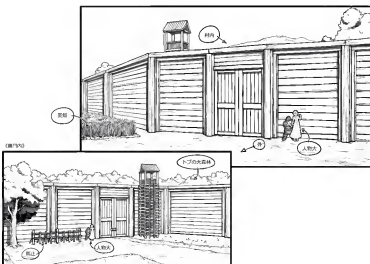
・帝都アーウィンター 帝國憲法宮 最奥の塔 内部



● 帝都アーヴィンタール 帝国魔法省 最奥の塔 最下層の扉 内部



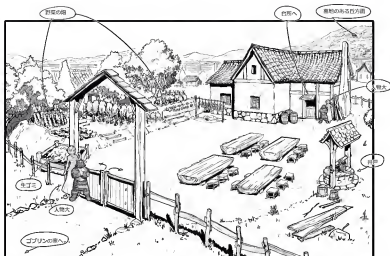
● カルネ村 正門の警付所



・カルネ村 賓門の聖付定

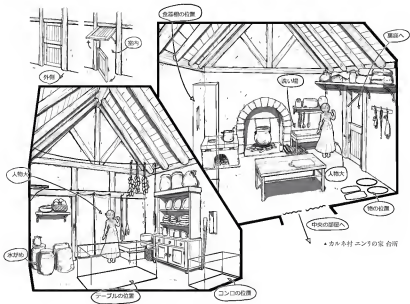


・カルネ村 エニの室 外観

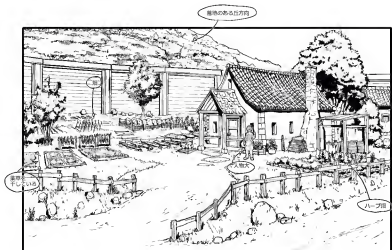
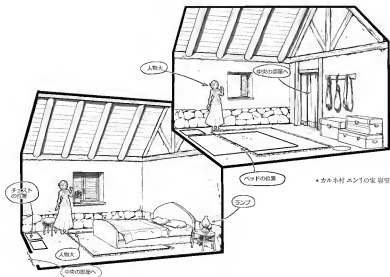


イスは、増減・移動可です。
表側別紙です。

・カルネ村 ニングの家 表側



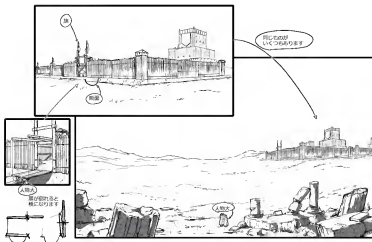
・カルネ村 ニングの家 台所



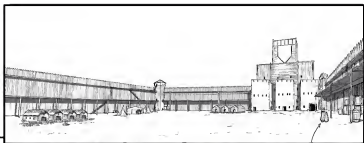
・カルネ村 インフィレアの家



・カルネ村ゴブリンの家 外観

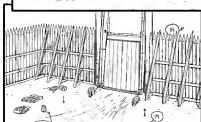


・カッツェ平原 帝国軍駐屯地



人物A

・カッツェ平原 帝國軍駐屯地 内観



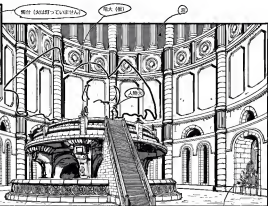
人物A

（Aの視座）



人物の上

人物A



物々（Aの目線）

人物A

（B）

人物A



人物Aの目線

人物A

物と人物

・竜王ツアーの宮殿





スタッフ座談会

2018年10月、大経典のうち、無事3期の最終回を迎えたアニメ『オルバーロード』。制作現場も告げられた頃、改めてスタッフの皆さんにお集まりいただき、2期・3期の制作状況を振り返っていただき、アニメ1期を経て、シナリオ・作画ではどのような変化が起っていたのか、6人のクリエイターの声をお届けする。

丸山くがね

伊藤尚往

菅原雪絵

種々様々なキャラクターにスポットを当て
群像劇の様相を呈した2期・3期

—— 2015年の初アニメ化から約3年が経過して続編の「目」と「田」が放映されました。2期、3期が開始した当時のお話から、改めてお聞きできたいと思います。2期と3期は2016年の冬クール、夏クールと放送連続でのオンエアとなりましたね。

〔伊藤〕そうですね。2期をやるということになり、はじめは「1クールは本で」という話だったんですが、それではイヤだとなりまして（笑）。1期が、丸山先生の原作1巻（『不死者の王』）〜3巻（『群衆の戦い』）までを題材に描いてきて、もし3期1クールということになると4巻（『剣術人の勇者たち』）と5〜6巻（『王國の戦い上/下』）という区切りが相当なんですが……。

〔丸山〕そこには、僕のいろいろな思いがこもっていますからね。
〔伊藤〕 そのいろいろな思いをぶわっと思ひかけるだけでは、1クールアニメとして、お話が中途半端になってしまうのでした。なので「原作の9巻（戦平の戦い）あたりまでは、ぜひやらせてもらいたい」という話を、僕のはうからさせていただいたんです。
〔菅原〕 たしかに9巻までやる、というのは必須ですね。物語の一区切りとしても、9巻までは描かなければというのは、自然かなと思います。

—— そこで分割2クールという形で、「目」と「田」の合計26話

で9巻までのお話を描ききろうということになったのですね。

〔菅原〕 私は、むしろ9巻までを1クールで書ききってほしいと言われる可能性も考えてはいました。

〔丸山〕 ああ、たしかに。

〔菅原〕 その場合はリザードマン編を飛ばしてほしいというオーダーになるだろうなと。でも一方で、プロデュース一掃は絶対にそういうことは言わないと思っていたので、そこまで心配はしていませんでした。

〔伊藤〕 それもありますし、「トカゲはやらなきヤダメ」という話は事前にしていましたから。

〔丸山〕 そうそう、やらなくちゃダメですよ！ おかげさまで、1期、2期、3期とアニメシリーズと共に、小説のほうも順調に部数が伸びているそうです。僕としても3期までアニメをやっていただき満足しています。

—— 1期から、『オーバーロード』シリーズファンはもちろん、アニメで初めて『オーバーロード』に触れた方々にも大好評のヒット作となりました。続編の再掲はまさに得償でしたが、2期の始動はいづれからお話があったのでしょうか。

〔伊藤〕 1期が2015年の7月〜9月の放映でしたので、それが終わった後ですね。2015年末だったと思います。

〔丸山〕 もう2年くらい前ですね。

〔伊藤〕 ただ当時、僕は次の仕事が始まってしまっていたので、



▲ ナザリク以外の場所で様々な物語が展開されていた2期と3期。なかでも「ザードマン編」は必須だった。



▲ 美しい顔で初登場したソアラだったが、もとの可憐な姿を取り戻し、視聴者をのびさせた。

そちらがひと段落するまで続けなかったんです。きっちりとスケジュール切られてしまっていたので、そのぶん、『オーバーロードⅡ』への取りかかりが遅れてしまったんです。

〔菅原〕 そもそも、1期の時点では2期、3期の話はありませんでした。よく、1期の最終話に2期の伏線を張られていると言われるのですが、そういうことはなかったんです。

〔伊藤〕 ただ、2期が決まっていたわけではなくとも、ある体で最終話を作っておいたほうが面白いかな、と思ったこともたしかです。

〔菅原〕 そうですね。少なくとも、アニメが終わったとしてもその次の話はありませんし、原作の4巻以降もぜひぜひ読んでいただきたい、という意味での終わりをしたつもりです。

〔伊藤〕 続きがあるとしたら、こういう情報が必要だよなという要素は、ちょこちょこ入れさせてもらいました。それ以外は1期の総集編となる劇場版（『オーバーロード 傑作の英雄』）で回収できればと。劇場版にはそういう遊びもりで臨みました。

〔丸山〕 僕はたしか、タクシーの中で菊島（重文）プロデューサーに2期、3期を作るよと聞かされて、「またまたー」と笑っていたんですよ。冗談なのかなと（笑）。そういう「本気でやるの?」という質問はありましたけど、僕としては1期と同じ感じでやっていただけじゃないかと。「Ⅱ」「Ⅲ」の制作を受け止めていました。

—— 先ほどのお話にもありましたが、原作4巻〜9巻までは「ザードマン編」のように、ナザリク内の物語ではないエピソードも多数、

実際に「Ⅱ」「Ⅲ」の内容をどう構成していくかは、どのように決めていかれたのでしょうか。

〔伊藤〕 基本的には菅原さんがシリーズ構成として、1期からのまとまりをしっかりと気にして、こういう話を入れようというご提案をしてくださっていました。原作のほうでは時系列をシャッフルして書かれている話もけっこうありますので、その上でこれ以上入らない、これは入るというものを原作から丁寧に拾って脚本を構成してくださっています。

〔菅原〕 時系列のシャッフルについては、特に3期が顕著だったと思います。

〔伊藤〕 2期のセバスとツアレのエピソードなども、かなりシャッフルされていたので、そのあたりは可能な限り、時系列に従った整理をしておいたほうが、アニメとして観やすいかなのではないかなという話はさせていただきました。

〔丸山〕 僕は、わかりにくいほうが好きなんですけどね！（笑）

〔伊藤〕 そこは申し訳なかったのですが（笑）、菅原さんに時系列順に構成を頼んでいただいた結果として、エピソードの内容自体は、アニメではわかりやすくなりましたよね。

〔菅原〕 ありがとうございます。少し脚本上の補足をいたしますと、2期は時系列順に並べてはいますが、各エピソードを細かく区切って各話でそれぞれの話題を見せたいことをより強く意識しました。同時に、登場人物のドラマを効率的に描くため、アニメ



● 貴族は完璧な美少女なのだがタイムがからむと……。

オリジナルのシーンを各所に盛り込んでいます。

〔伊藤〕 そうですね。

〔菅原〕 シナリオの打ち合わせも、丸山先生に参加いただきましたので、随時意見をもらえたのは非常にありがたかったです。

〔丸山〕 時間が許す限り、打ち合わせにも参加させてもらいたからね。

〔菅原〕 こちらが気づいていなかった伏線や設定をフォローしていただきました。ところで今、原作は13巻まで出ていますが、13巻までで回収されていない伏線もたくさんありまして、伏線のままで終わるものもありますよね？

〔丸山〕 当たり前じゃないですか（笑）。そっちのほうが素敵ですよ。

〔菅原〕 私もそう思います（笑）。それが『オーバーロード』なんですよ。私の個人的な印象ですが、ここ最近ではわかりやすい作品が評される風潮はあると思います。でも『オーバーロード』はその真逆で、伏線に気づけるかどうかすら読み手に委ねられています。でも、そこがいいんです。すべてがわからなくてもいいんです。深く考察してもよし、キャラクターを楽しんでもよし、いろんな楽しみ方ができる作品だと思います。まあ、私がわかっていないのは許されませんけど（笑）。

—— 原作の楽しみ方は種々あると思いますが、映像化の脚本を書くにあたり、気をつけた点はあるですか？

〔菅原〕 まだ原作を読んでいない方も楽しめるように、同時に原作ファンの方には嘘をつかない映像を見せられるよう意識しました。具体的に言うと、原作よりややコメディ要素を強めています。そして、シナリオ打ち合わせの段階で、セリフにならない部分——アイテムやキャラの動きなどが原作に沿うよう、細かく確認をして

います。また、小説で意識的に描かれていないこともアニメでは映像になってしまうので、『オーバーロード』らしい“わかりにくさ”になるよう調整しています。

—— 原作をひととおり読んでいる方が、映像を観てより理解できるところもあるでしょうね。

〔菅原〕 ただ、基本的に伊藤さんは“わかりやすさ”をよしとしています。小説とは違ってアニメはページを戻って読むようなことはできないので、伊藤さんの求めることは当然ですし、貴族は私も同じ考えです。でも、この作品に関しては、わかりやすすぎると「オバロじゃないよね」となるんです（笑）。

〔伊藤〕 僕のスタンスとしては、“わからなくてもいい、ということ”が、わかる感じ”を目前するというか（笑）。

〔菅原〕 映像でその雰囲気を出すのはすごく難しいことなんです。ただ、原作の伏線の答えがアニメでわかってしまっただけならいい。そういうネタバレは絶対にしたくなかったんで、伏線のまじ映像になるようにしていました。実はあえてわかりづらいセリフにしたところもあります。

〔伊藤〕 アニメが原作の謎解きになってしまっただけならいいからね。

〔菅原〕 そうなんです。

〔伊藤〕 原作が謎として伏せている部分に関してはアニメでも伏せているんですが、絵になると、どうしてもちょっと原作よりわかりやすくなってしまうんです。そこは、丸山先生には申し訳ない部分だと思うのですが……。

〔丸山〕 まあ、そこは仕方がないですよ。文章では隠せても、映像ではごまかしがきかないところもありますから。

〔菅原〕 怪しい状況も通って描写できるのが小説の醍醐味だと



▼何かと物語を纏めたジル・タニアの後ろ姿。
ファンタジー世界のコスチュームにつきもの装束である。

すれば、1枚の絵として見せられるのがアニメの強みです。なので、そのあたりで『オーバーロード』もしもといえる、独特な情報量の濃さとわかりにくさを成立させていこうと思いました。アニメで『オーバーロード』に興味を持ってくださった方は、ぜひ原作を手にとっていただきたい。さらに深く、本筋に濃い世界が待っていますので(笑)。

【伊藤】映像を作る側としては、僕もそうでした。「オーバーロード」はいくら映像化しても、原作の情報量にはとても追いつかないので、アニメを見て面白くなった方が、「原作を読んだらもっと面白かった」と言える映像にしたかった。映像を作る専門の人間としては、簡易なところなんです(笑)。この作品に関してはそれがアリだというスタンスでしたね。

【菅原】その一方で、劇中の音楽や音、役者さんの声などによって、小説には書かれていない各キャラの感情の繊細な部分は、より深さが出ていたりもするんですよね。声優の皆さんが、本当にいろいろなお芝居を入れてくださいました。特にアインズとレギスラー陣の会話のテンガの良さは、アニメより前に出ているドラマCDで培われたものもあると思います。

【伊藤】そうですね。

恐怖公の登場シーンは もっとハッキリ見せて欲しかった?

——ナザリックを舞台に展開していた1期から、2期、3期ではその外へと世界が広がって、新たなキャラクターも多数登場し、お話

も想像創作的な広がりを見せていきましたね。印象に残ったキャラクターやシーン、アニメになってより魅力を感じられたところについて、お話を聞かせていただけますか?

【伊藤】今思えばキャラクターとしては、ラナーは表情が面白く作れたなと……どのキャラクターとは特定できないくらい、カットごとに、描いていて「あぁ、こういうやつだったんだな」とわかってくることはありますね。

【丸山】2期はリザードマンも、印象つくりましたね。

【伊藤】作画スタッフが頑張ってくれました。ザラユースとシャースーリュウの表情の違いとか、部族ごとの書き分けであるとか。

【丸山】伝説になりましたかね? 今後はリザードマンが登場するアニメは『オーバーロード』を参考にしようという感じになっていましたよね。

【伊藤】そうですね。なっていてくれたら嬉しいですよね。3期もゴブリンがいっぱいいました(笑)。正直、どのキャラクターもどのシーンも、サクッと出来上がることはまずないんです。大抵かどろろかといえど、とくに『オーバーロード』は本筋にすべてが大変でした。ただ、その大変さを楽しめるかどうかなんですよね。僕も監督とはいわず、元は絵描きですから、基本的には何を聞いてても面白いんです。細かいことといえば、スタッフファン(ハーパーウィッシュ)の質内なども、すごく面白く見せていただきました。ソラッシュェンの大きな胸元もそうですかね(笑)。

【丸山】そこにすべてがこもってる(笑)。ちなみに、質内の参考資料は何なんですか?

【伊藤】筋肉や質内関係の美術書を見つけて、それを参考に描きましたね。中年男性のお腹の肉の参考に。



※不気味ながら、どこかコアな響きにニューロニスト。
顔も動きも楽しかった。

〔丸山〕 そんなのがあるんですか。

〔伊藤〕 あるんですよ。解明の本などもそうですね。昔の医学書や美術書として出しているものなどが。

〔丸山〕 贅肉をそんなにたくさん描くタイミンなんてないですからね。とくに中年の贅肉は、それも伝説になりましたかね!

〔伊藤〕 いや本当に、面白かったです。とても。作画スタッフが大変だったという意味では、ジルクニフなど装飾品のパーツや装飾の多いキャラクターですね。

〔丸山〕 そうですね。小説では絵として実際に動くなんて思わずに書いていますから(笑)。so-binさんのイラストも、後ろ姿は見せていなかったりしますね。

〔伊藤〕 そうなんです。キャラクター原案はso-binさんからいただけるんですが、基本的にはイラストでいただくので、前はあっても後ろ姿はない絵がわりと多く、so-binさん自身も、アニメ用のキャラクター設定表ができてから、「あ、横や後ろはこうなっているんだ」と着絵されていたようですね。3期のエンディングイラストなどは、このキャラクター設定表が上がってから描かれたんじゃないでしょうか。作画のスタッフにはso-binさんからいただいたイラスト原案をあまり参照しない感じで、と僕が言っちゃったものですから、なおさら苦労をかけたかな。

〔丸山〕 大変だったんですね。たしかに、できる限りso-binさんのイラストにキャラクターデザインを合わせてくれているので、僕も「アニメだこうなっただ、という驚きは、そんなになかったですね。

〔伊藤〕 恐怖公は、アニメのはうが詳しく描かない感じにしてもらってますかね。

〔丸山〕 ああ。恐怖公に関しては、僕はちょっと不満でしたね。恐

怖公のシーンは、いっそう観る人のトラウマになるくらい。もっとタキリハッキリやって欲しかった! 伝説になるくらい(笑)。

〔伊藤〕 この本でキャラクターデザインは公開しますが、映像としては……申し訳ありません、僕のはうではシムエット処理をして、格闘しか見えないようにしました。

〔丸山〕 「オーバーロード」ファンの何百人かは、期待していたと思いますが(笑)。「『オーバーロード』ファンイベント〜ハロウィンの夜〜」(2018年10月27日開催)で、後編なしの恐怖公を僕しんでもらっても良かったですかね?(笑)

〔伊藤〕 恐怖公と同じ回数に出てきていたニューロニストは、実際にフィルムになるまで、どのような完成形になるのかイメージがつかみきれなかったんです。基本的にずっと動いているキャラクターなので、止め絵とは違った印象になる気がしていて、撮影のときに、質感のテクスチャーのような効果を入れて、完成度を高めていきました。

〔丸山〕 ああ。あのテララ感ですか?

〔伊藤〕 はい。実際にフィルムを見たときには、「気持ち悪っ!」と思いました(笑)。最初は、白っぽいツヤツヤのモヤがついてたんですけど、「『黒っぽいほうが気持ち悪くない?』」と言いつつ、調整してもらいました。

〔菅原〕 ニューロニストの出身地としては短かったですけど、凄惨なインパクトはありましたね。

〔伊藤〕 恐怖公もニューロニストの後なら、もう少しキツキツ見せて良かったかもしれないですが(苦笑)。

〔丸山〕 残念です。伝説にしたかった!(笑)



◀「ぼっとなしい表情からは想像しにくい声を見せるザナック王子、声がいいです」

アインズのモノローグが 鈴木であることの重要性

——「オーバーロード」はキャスト陣の演技力の高さも評判でした。2期、3期のアフレコ現場はどのような様子でしたか？

〔伊藤〕2期、3期は主人公がいない作品がけっこう多かったです。いてもアインズ様がほとんど喋らない話数もありましたし、そこが1期とは大きく違いました。登場人物も多く、2〜3話するとキャストが飽とつかえに近いくようなことも多かったですね。

〔菅原〕だいたい、みんな死んでしまうんですね。レギュラー陣はもうすっかりキャラクターを把握していらっしゃいましたが、

〔伊藤〕そうですね。キャラクターとの付き合いも長いですしね。レギュラー陣は本当に実定感がありました。役者さんたちも、芝居の方向性で迷うこともなかったように見えましたね。リメイクも単純なノスタルジックな感じで、役作りに関してのリメイクというのはなかったです。あとは、ベタランのすごい声優さんがゲストで来てくださり、ものすごくいいお芝居を残してサッと去って行かれることが多かった。ただ、原作は巻数も多いので、なかなか原作を読み込んでいられない役者さんというのは、レギュラー陣にも少なくない。

〔丸山〕1巻のページ数もどんどん増えていますからね。

〔伊藤〕レギュラー陣では、ズクウルゴス役の加藤（崇士）さんが、原作を読み込んでくれているので、何かあると、役者さんが演技するアフレコブースの中で、加藤さんがちゃんと説明してくださっていたようです。

〔丸山〕そうですね。マイタから外れたブースの中の声は、僕らがいる調整室までは聞こえてこないで、立ち会いをしてい

てもわからなかったな。

〔伊藤〕そうですね。でも、そうやってキャラクターについて、役者さん同士で理解を深めていただけて良かったです。自分のキャラが、知らない間に出てきて、知らない間にやられちゃうような感覚になられては、申し訳ないですね。

〔菅原〕でも、セリフのあるサブキャラたちは、セリフそのものが立っているんで、皆さん役を割られていただけていたと感じました。さらに野さんいい声なので、あのザナック（CV: 金古たけこ）すらもいい声で（笑）。

〔丸山〕そう。ザナック、いい声でしたね。

〔伊藤〕いい声で良かったんですね？

〔丸山〕もちろんですよ（笑）。

〔伊藤〕紳士な役者さんにグスな芝居をさせてしまうというのも、「オーバーロード」の幸運なところでした（笑）。

〔菅原〕本当に皆さん、お芝居がお上手な方ばかりで、素晴らしいです。

〔伊藤〕なかでも、やはりアインズ役の日野（組）さんですね。1期からそうでしたが、2期以降も日野さんがいてくれる安心、任せて安心という気持ちは、僕らの中でも大きかったです。ただ、1期に比べると2期、3期は日野さんの出席自体はとて少なかったんです。予告だけとか、最後のひと言だけとか、それでも毎回、所長として皆さんの真ん中においてくださったので、僕らも本当に助かりました。

〔菅原〕そういえば、2期からアインズのモノローグは原則鈴木だけに減りましたね。

〔伊藤〕そうですね。



● 予想どおしいことが起こっても、
すぐに対処法を考え実行するアインズ様は理窟の上司!

〔菅原〕 アニメ1回で描いた原作1巻〜3巻と比べ、原作4巻以降は、どんどんシビアになっていきます。その原作の彼れに忠実に描くのであれば、脚本の要素はどんどん少なくなるんです。しかし、日野さん振りのアインズと脚本のギャップ。そして脚本のほやきやワッポは、皆さんが見たものだと思いましたが、そういうバンタメ的な部分も考え、モノローグを脚本のみとしました。

アインズは“非道”か否か? 優秀な上司としてのアインズとは

—— こうして改めてお話を伺うと、やはりアインズという主人公は独断的なキャラクターですね。アインズがどんどん冷静、非道になっていく様にもアツキさせられました。

〔伊藤〕 アニメを作ってる側としては、アインズが非道だと思えないところもあるんです。彼の論理で動いていることを、“非道”の一言で片付けていいのか?という気持ちはずっとありますね。

〔菅原〕 ダークヒーローではないですね、けっして。

〔伊藤〕 自分の信念に基づいてやることが、人の命にはならないですけどね。それはある意味、当然なことだと思うので、アインズ=非道という印象は僕にはないです。とはいえず劇は後半、本当に状況がシビアになるのがわかっていたので、意識的に冒頭の語数をほやきやのような作りをしました。

〔丸山〕 カル・ナ村の事件を先に持ってきたりすると、いろいろと。

〔伊藤〕 時系列としては、いろいろとクソはついていきますね。

〔菅原〕 ですが、原作とは違っても、つじつまは合うように作りまし

た。そして先ほどのアインズを非道と呼ぶか否かの話に戻させていただく……ア万人を殺しておいて、非道じゃないとは言いに《いのです》、アインズは単純に、自分にとって大事なものがはつきりしていると考えと、わかりやすいんじゃないでしょうか。

〔丸山〕 そう、命の価値が違うんです。

〔菅原〕 マーレがつま先ぶつけて怖いと思うほうが、心が痛みますからね。そういうリアルを思いきり表に出しているのも、原作を読む方が震え上がってしまうことは、あるのかもしれません。

〔丸山〕 ああ、その感情を理解してくださる方がついてきていただければ。

〔伊藤〕 ここで話している倫理観が正しいか正しいかという話ではなく。

〔丸山〕 ああ、そうですね。

〔菅原〕 そういう意味でも、2期制作時点で1期のシナリオと同じ作り方はできないと思ってました。1巻〜3巻はアインズの心情が中心で話が進み、見る人もアインズに共感してもらえれば良かったのですが、そもそも4巻以降はアインズの変化もありますが……主人公があまり出てこないですもんね(笑)。

〔伊藤〕 完璧に御像朝のようになっていくので、主人公はアインズに置きませんからね。ただ、結局その別の主人公たちがいろいろなことを考えたり、行動したりすることを、アインズ様が引き出ししていく構造であることは明確でした。そういう意味では、アインズは影の帝王かもしれないし、ラスボスかもしれない。しかし「オーバーロード」という物語自体が、アインズを中心に回っているというニュアンスは変わらないのでOKかなと考えたんです。一応、サンバリング的には「E」「U」とアニメは分かれているので、話の



● ガイアが覇域を奪うランボルシは、
弱くて優しい君主は、乱世の時代を治めることができるのか。

テイストが違ってもいいかなとは思いました。

〔菅原〕 とうか……アインズが中心になって振り回されてる話ですよ。3期もそうですが、特に2期は。

〔伊藤〕 そこでも対応方がちゃんとあるところが、アインズのすごさでしょうか。首謀者が登場しても「えーっ?」とは言いますが、所定はしない。

〔丸山〕 読まれてるだけじゃない? (笑)

〔伊藤〕 そうかもしれないですが (笑)。「だったらこういう風にしなきゃいけない」と、次の手を考えるところが偉いですよ、アインズは。

〔菅原〕 良き上司でありたいんでしょうね。サラリーマン的思考が、ストップバーをかけるのでは? 思想的に帝王グルタニアにならないのは、自分が一番偉くもないし、強くもない、自分は大いしたことがない人間だという評価を下しているのだろうと思うんです。じつに、一般ユーザーが抱えている感情に近しいのではないですかね。最初に思ったとしても、自分のほうにも何かミスはなかったか? と考えてしまったとか。

〔丸山〕 うん、すごいいい上司ですよ。そういう上司の下で働きたい。

〔伊藤〕 丸山先生は、理想の上司をアインズに託しているんですかね?

〔丸山〕 いや、そんなことないですよ (笑)。アインズを例えるなら……一般のサラリーマンが今日から急に日本を代表する上場大企業の会長になったような感じでしょうか。俺が下手を打つと、日本の経済も軒をたふすかもしれないというような (笑)。

〔菅原〕 そこでグルタニアにならないところが、非常に主人公っぽ

いです。でも、グルタニアはグルタニアでいい政治をしようとしているわけですし、逆にランボウサ帝国は、王になるにはとても厳しすぎる人だった……というような対比が「オーバーロード」に流れている気がします。

〔丸山〕 正直なところ、例えばブラック企業に勤めていても、人間関係さえあれば働けますし、ホワイト企業に勤めていても、人間関係が最悪だとやってられないということもありますよ。やはり人間関係が大切ということですね。

〔菅原〕 ある種、社会人論。サラリーマン論にも通じるんでしょうか。「オーバーロード」が20代〜30代でずとか、若干年齢が上の層に好評だというのも、そういったアインズの考え方が好まれているからではないですか?

〔丸山〕 もしくは、昨今のライトノベルに飽きてしまった方が読んでいるのかもしれません。

〔菅原〕 何も考えずに上手くいってしまふ、運が良かったというのではなく、アインズのように考えて考えぬいて、石橋を叩き割るような主人公は確かに珍しいかもです (笑)。それが原作の膨大な地の文を支えている感じがします。

〔伊藤〕 無しですよ。原作の地の文で心を語っている場面は、それをセリフにしたほうがいいのか、モノローグにしたほうがいいのか……、3期の11話、カルネ村の部なども工夫が必要でした。カルネ村の部は、基本的にはアインズ達がいないので、状況を説明できる人が少ないんです。

〔丸山〕 なので、地の文をどうやって説明するかですよ。

〔伊藤〕 そこで「ではアインズの語りましょう」と。

〔菅原〕 この世界では、アインズしか状況を知っている人が



●キャラクターはもちろん、めり込まれた景観も必要!

いないですからね。アインズの出し方についても、伊藤さんがいろいろなアイデアをくださり、思い切ってアインズの語りにも、しかも、なぜかマールがちよっとかわいい(笑)。

〔伊藤〕 マールがあそこにいる理由が本来あって、要するにアインズにこっぴどいてるんですが、その部分をじつは原作の描写から落さざるを得なかった。しかし、逆にマールがいるなら原作とは違う意味で描くことができるといのは、ありました。シーンとしてはハマりましたね。マールの強制なりアクションも、マールっぽくて良かったです(笑)。

〔菅原〕 面白い表現はいろいろありましたね。3期13話で、ルブスレギナは透明なのに、ちゃんと「え？」とリアクションをしていたりとか、カメラも微妙に動いてましたよね。あの場面は、原作9巻だと、「え？」と言っている人が2人いるんです。それをシナリオ化するときに、この「え？」は誰かというのだけが、よくわからなかったのですが。

〔伊藤〕 役者さんの声があるので、ニュアンスは判別できるかなと。

〔丸山〕 まあ、わからなかったらわからないで、いいんです。原作もわからなくていいところは、たくさんありますから。

〔菅原〕 わかる、わからないの謎でいうと、「オーバーロード」はネット配信やTwitterでリアルタイムで放送を見ている方たちのコメントが面白かったです。原作ファンの皆さんがネタバレにも配慮しつつ、「ここがよくわからなかった」という人たちに解説したり、途中から観た人にあらすじを説明してくれていたりと、とても親切ですし、楽しい会話が多いのは印象的でした。

〔丸山〕 いろいろな楽しみ方があっていいんじゃないかな。

〔伊藤〕 ただ、引っかけやりのある絵やセリフはたくさん詰め込んであるので、アニメだけをご覧になっていた方にも、原作やマンガなどに触れていただけたら……。

〔丸山〕 僕も含めて、みんな幸せになれますね(笑)。

——では最後に、「オーバーロード」ファンの皆さんに向けて、メッセージをいただけますか？

〔伊藤〕 設定資料集は1期ものときも出していただきましたが、今回もキャラクター設定だけでなく美術ボードやso-binさんのイラストなど、レアな資料が満載です。それを見ていただくとまた新しい発見があると思います。2期、3期は常盤もありましたが、素晴らしいスタッフワークに触発されながら頑張りました。執筆者の皆様にも改めて「ありがとうございます」とお礼を言わせていただきたいと思います。

〔菅原〕 まずは、2期、3期のアニメをご視聴いただき、ありがとうございます。アニメはひとまず終わりましたが、小説、コミック、ゲームとたくさんの展開がされています。これからも是非是非「オーバーロード」を楽しんでください。

〔丸山〕 人に言いたいことを全部言われてしまったので、僕からはもう言う言葉がないですね(笑)。今までアニメを応援してくださって、誠にありがとうございます。今後は原作のほうも応援してください。とても嬉しいです。原作は今、14巻目に取り組んでいます。来年にはお届けしたいと思いつつ執筆に励んでいますので、楽しみにしていただけると幸いです。

1期を経験したからこそ キャラクター原案・デザインにも変化が

——「オーバーロード」3期の放送を終え、スタッフの皆さんと
一息ついていらっしゃる頃かと思いますが、こうして能にまつわる
お3人が集まってお話しされるのは、初めてだそうですね。

〔田崎〕僕と今村くんは、他の作品と一緒に仕事をしてきたことも
あったんですが、「オーバーロード」は2期からの参加でしたので、
改めて顔を合わせる機会はなかったんですよ。

〔so-bin〕僕は、田崎さんとは一度お会いしていましたよね。

〔田崎〕そうですね、2期の制作に入る前に、ご挨拶をさせていた
きました。

〔so-bin〕今村さんとは、直接、作品についてお話しする機会はこ
の座談会が初めてですね。

〔今村〕はい、すでに1期があり、2期〜3期では田崎さんがメイ
ンキャラクターを担当され、僕がサブキャラクターを担当するとい
う割り振りだったので、so-binさんとはお会いするものもじつは初
めてで、初アニメ化作品でメインキャラ担当だったらもつとやり取り
は多かつたかもしれないですね。

〔so-bin〕そうですね、僕も1期でメインキャラクターをデザイン
していただいた吉松（平樹）さんとはけっこうやり取りをしていま
した。

〔田崎〕そういう意味では、今村は伊藤（尚徳）監督が1期を選び
てこの作品のキャラクターを十二分に把握しているとい
うので、僕ら現場は、監督から「こういうキャラクターです」

という説明をいただいて、作業を進めていった感じです。

——そもそも「オーバーロード」シリーズは、2015年のアニメ第1
期から、約3年振りのテレビシリーズ続編となりました。「Ⅱ」がス
タートする段階で、皆さんはどういうお気持ちでしたか？

〔so-bin〕1期がかなり評判良かったですし、僕のTwinerのほうにも
「アニメ続きました!」「面白かったです」という声をたくさん
いただいたので、アニメスタッフの皆さんが頑張って作ってくだ
さってありがたいという気持ちです。2期のお話をいただいたとき
も、純粋によかったなあと。でも、お話の段階ではまだ実感が湧か
なかったですね。実際に、2期からの新しいキャラクターの企画を
送りだしてから、「始まったな!」という感じでした。

〔田崎〕僕が2期の話を聞いたのは、アニメーションプロデュー
サーの飯塚（泰弘）さんからだったんですが、じつは最初、お断り
したんです。「オーバーロードⅡ」の企画を担当していた仕事が無
常に立て込んでいて、時間がなさすぎるなと（苦笑）。ただ、1期の
キャラクターデザインを担当された吉松さんの後を引き継ぐという
ことで、吉松さんととは過去に何度も仕事を一緒にしていましたし、
伊藤監督とも一緒にしていた過去がある。飯塚さんからは「ぜひ
に」という言葉もいただいていたので、では頑張ってみよう、とお
受けしました。「ノーゲーム・ノーライフ」のキャラクターデザイン
や、「ロードス島戦記」の原案でファンタジー作品、甲冑物は経験
済みだったので、そういうところを見越してのオファーだったのか
もしれないですね（笑）。

〔今村〕僕は、そもそもキャラクターデザインが初めてだったので、
これは頑張るしかないなという感じでした。



4期OPの始めに存在感を放っていたエンブレア。
ナゾノクサの支配権を
店員社々と握っているという設定。



4so-bin氏がデザインしたキャラクターを
アニメーターがアニメ用に整えてゆく。

〔田崎〕 たしかに大変さは最初から感じていましたね。なにせ原作の丸山先生とso-binさんはもちろん、伊藤監督や美術まわりも含めた設定制作スタッフは1期からずっとやっている人たち。彼や今村くんは2期からの参加なので、キャラクターの名前や作品の世界観をちゃんと理解するまでわからないことが多すぎたんですね。でも、伊藤監督はわりとせっかちな方なので(笑)、武蔵デザインの設定表に武蔵の名前だけが一瞬と書いてあるのを被されて、「これはいいたい、どういふものなんだろう?」と悩むところからのスタートでした。まず、昔に追いつくのが大変!というのがありました。

〔今村〕 単純に、物量が多かったですね。

〔so-bin〕 原作も各色が長いので、細かく用を分けていくのも大変ですよな。

〔田崎〕 そうなんです。全部を皆さんと同じように把握するにはとても時間がかかってしまうので、モンスターデザインで入っていただいた杉藤(幸次)さんにはリザードマン系をお願いするなど、担当キャラクター分けをしつつ決めて、自分の担当に集中するところから、作業を始めていきました。

〔今村〕 さらに僕の場合は、そもそもキャラクターデザインのやり方に慣れるところからだったので……。

〔so-bin〕 なおさら大変ですよ?

〔今村〕 まずはso-binさんの原案に集まるところから選別って、ある程度まとまったところで、アニメで動かしやすいように線や配色の壁を調整していくのですが、so-binさんの原案にはすでにキレイな色もついているので……。

〔so-bin〕 あ、色をつけないほうがよかったんですかね?(笑)

〔今村〕 せっかく原案にある色分けなので、それだけば変えられないなと(笑)。

〔田崎〕 とくに監督は、細かくついている色を完全再現したい。美

し色的に赤のラインがビツと入っている部分があると、「この赤は外せない」「この色は大事」と、だから、なかなかラインを減らせないんです(笑)。

〔今村〕 小さい規模はごまかすことができても、パーツを取ることはできないので、その取捨は難しかったですね。

〔so-bin〕 そんなにこだわっていただいていたとは、気にしないでしょ良かったのに(笑)。

〔田崎〕 4本のラインをなんとか3本に、という感じで。

〔今村〕 ちょこちょこ減らさせていただきました。

〔so-bin〕 面倒くさかったでしょうね(笑)。でも原案を描いた身としては、そこまで大事にしていただけで嬉しいです。

〔今村〕 so-binさんにお聞きしたかったんですが、1期がアニメ化された後、2期、3期でキャラクター原案を描かれる際に、なにか変化はありましたか? アニメはこういうものだから原案もこうしよう、みたいなものは、

〔so-bin〕 なるべくアニメのスタッフさんが描きやすいようにしよう、というのはありました。イラストの感覚で描いてしまうと、どうしても複雑にしてしまいがちなので、そこは気にしながら、ある程度は省略するとか、デザインに即ろすぎないようにしようとか。

〔田崎〕 so-binさんのキャラクターは、大抵(フォルムを描いてから、細かいところを決めていく)感じですよ?

〔so-bin〕 そうですね。シルエットをまず出してからですね。ディテールについても僕がカッコウ決めてしまうというよりも、皆さんにイメージを膨らませてもらえればいいなと思い、ラフっぽくお渡ししたものもあります。

〔田崎〕 ありましたね、ここはぐにやっとした感じにして欲しいのかな?と思うものも(笑)。

〔so-bin〕 皆さんにいい感じにまとめていただいて、結構まし



◀ 今村氏が担当した海外版次。
出番は少なくとも大きなインパクトを残しました。



◀ so-bin氏が新規で描き下ろした「八木指」。
とくに3期はアニメで初めて顔を見られる
キャラクターが多かった。

た。あとほんの少数ですが、こういう設定が面白いと思ったものは、横にテキストで役割を書いてお渡ししていましたね。それも1期があって、2期、3期と感覚がちよっと割れた感じですが。脚本の色も“アニメ塗り”がちよっとできるようになりました（笑）。

【今村】なるほど。

【so-bin】 頼もちよっと感じるようになって。

【田崎】 たしかにそうですね。以前は、筆で描いた感じのイラストでしたが、最近のは一本線で描かれてる。

【so-bin】 一本線のはうが、デザインもわかりやすいかなと。ちよっと速く描けるようにもなりましたし。

【田崎】 そうですね。一本線で描かれているほうが、僕も作業しやすいんですよ。

【so-bin】 相当勉強になりました。アニメ化を経験して。

メインのキャラクターも新たに 描き起こして挑んだ2期と3期

—— 具体的に田崎さん、今村さんが「Ⅱ」「Ⅲ」で担当されたキャラクターデザインは？

【今村】 なにせ数が多いので全員はバツと出てこないんですけど、2期の最終だと竜王アナー、リザリット、各外席次、ギガントバジリスタなどです。モンスター系は途中からベテランの杉浦さんにお任せしていたので、基本的には女の子以外のサブキャラですね。ワーカーや食料関係と市街の四騎士……おっさんは僕の担当が多かったと思います。

【so-bin】 たしかに覚えるのは大変ですね。一度覚えて二度と出てこないキャラクターも多いですね。

【田崎】 僕の担当は、いわゆるメインキャラクターを担当していたんですが、1期が終わって時間が経っていたぶん、原案も固まり、so-binさんのイラストも固まり、作業としては1期のキャラクターを、ブラッシュアップするところから始まりました。2期以降のso-binさんのラフデザインを見送ると、線の密度が違ったんです。so-binさんご自身の絵柄にも、キャラクターのディテールにも変化があったので、改めてメインキャラクター全員の描き起こしを、吉松さんの了解を得て取り組んだんです。今思えば……新旧合わせたメインキャラクターもとても多かったんで、作業を始めてからちよっと後悔を（笑）。（一瞬）（笑）

【田崎】 「Ⅱ」からの新キャラクターの登場回数までには、比較的時間の余裕があったので、いけるかなと思っていたんですが、オープニングにも新キャラを出しますと聞いて、慌てました（笑）。

【今村】 サブキャラも予想以上に多くて、回ったら書籍を読み直し、so-binさんのイラストも見直し。

【田崎】 so-binさんも、原案イラストを描かれるとき、大変なんじゃないですか？ 丸山先生からはどういうオーダーがあるんですか？

【so-bin】 うーん……詳しいものはないですね。「イケメン」とか一言いだけくらいで、自由に描かせてもらってます。

—— 今もお話にあったように、新キャラクターが「Ⅱ」「Ⅲ」は多く登場しました。小説でso-binさんが描かれていないキャラも、アニメではキャラクター設定が必要になりますよね？

【so-bin】 2期はまだ自分が絵に起したものばかりだったので、（アニメ用に）描き直すくらいでそう苦痛もなかったんですが、3期はイラストにしていなかったキャラクターがたくさん出て来たので、ほぼ総動員で描き下ろしました。

【田崎】 2期で新規の描き下ろしだと「八木指」ですかね？

【so-bin】 そうですね。アニメで初めて描きました。



4 複雑なローブやマントの形は、アニメーターが詳細を確認し、デザインをする。

〔田崎〕ゴブリンも全員設定違いましたね。

〔今村〕19人分ですね。

〔so-bin〕そうそう、すごかったですよね(笑)。彼らはさほど気にしてなかったんですが、アニメの作画では大変だろうなと。たしか香葉のときに丸山さんが、魔法で呼び出したゴブリンは、海外のごつい偉人……シルベスター・スタローンとか、そういう感じに似せて欲しいということをおっしゃっていたと思います。

〔今村〕彼もゴブリンは大好きなんですけど、so-binさんのお人柄が絵に出てくる気がしました。モンスター系ですが、愛着を持っている感じが。

〔so-bin〕ゴブリンのストーリーがちゃんとあるし、しゃべるので、生活感があって愛着が出てくるというのはありますね。あとデザインしてて面白かったのは、エルヤー(ワズルス)ですね。エルヤーは、小説にははっきりした容姿が描かれていなかったの、これは好きにできるんじゃないかと思って(笑)。

〔今村〕ちよつと相属っぽくて、「オーバーロード」には珍しい感じがしました。

〔so-bin〕設定は彼が勝手につけさせてもらったんです。刀を長くしてみたり、そういうキャラが活躍してくると、嬉しいですね。王(タンゴウ世)の息子(バルブ)も、小説では描いていない人物だったと思います。

〔今村〕王族や貴族は、服装が後者なので後姿はどうなっているんだろうとデザインに苦勞することも多かったですね。貴族のおじいちゃん、クロヴァーナ国境伯などは折々肩がったマントというんですかね、そういうのを引っ張っているの、後姿のデザインにすごく苦勞しました。

〔田崎〕たしかに、後姿の設定は苦勞するところですね。

〔so-bin〕時間に余裕があるときは、後姿も描いているんです

が、貴族はお任せしてしまうキャラが多くなってしまいました(苦笑)。

——王族、貴族を描く際、so-binさんが参考にされたものはありましたか？

〔so-bin〕「オーバーロード」の場合は、貴族といっても内容がファンタジーなので、時代感を深く意識しなくてもいい、なのでファンタジー映画や海外ドラマ……なかでも海外ドラマだと「ゲーム・オブ・スローンズ」はかなり参考にしています。作画ですと「ホビット」などもタオリチイが高いし、観ていても面白いんです。

〔今村〕映画やドラマだと、人間がその装束をちゃんと着てくれているので、ありがたいですね。

〔so-bin〕そうですね、物理的にどう装束しているかがわかりやすいですね。

〔今村〕指だけをデザインするのは難しいですね、「どうやって着るの?」が大切なので。

〔田崎〕とはいえ、劇中には実際に着られない顔がいろいろ出てきますけどね、このままだと腕、歯がらないぞとか。

〔so-bin〕イラストだと、どうにか曲げちゃうんで(笑)。

〔田崎〕アニメでもそこだけは、じつは全員じゃなく草なんじゃないかな?と、こじつけたりはしますよね(笑)。

2間からセバスが両目が引開いた その理由はツアレにあり

——アニメーションになって、新たに魅力を感じられたキャラクタはいいましたか？

〔so-bin〕ラザードマンは、すごく良かった、感動しましたね。小説も面白かったんですけど、アニメでもちゃんと面白くなってました。



●2期でセバスの両目が開き出したのは、学園監督からのオーダーによるもの。

〔田崎〕声役さんも豪華でした。原作を読んでいる方は、ちゃんとリザードマンを讀んだと楽しめたと思います。アニメから入った方は、アインズたちの活躍までしょっともどかしかったかもしれないですけどね。

〔so-bin〕そもそもナザリクの面々は、「目」「口」はあまり出てこなかったですね。

〔田崎〕でもブレアデスたちの場合は広がりましたよね。

〔so-bin〕そうですね、エントマとかルプスレギナとか。

〔今村〕ソリエシャンも。

〔so-bin〕2期の10～11話あたりのエントマが戦うシーンは「エントマってこういうふうに動くんだ」と思いました。楽しい動き方をしていたので、何回も観ちゃいましたね。

〔今村〕エントマの美術関係でいうと、脚がピュッと生えてきますが、

〔田崎〕面白いところだが、じつは虫で、そこから手足が生えてというアニメーションは、多関節だと面白いなと思ったんですよ。ほんとにムカデのように、たくさん腿かなきゃいけなかったんですが、ちょっとだけニュアンスを変えさせていただけで、タモッぽくさせてもらいました。あとは、「アニメーターさんよろしくお願ひします!」と、するとガンガンたくさん動かしてただけで、「ワァー!」みたいな(笑)。ただ、モンスターの表現というのは、実写だとすごく怖くて見るんですけど、アニメはどの作品でも、どうしても実写に勝てないという弱点はあると思います。シチュエーションは怖くなくても、ビジュアルだけでの恐怖は出しにくいんです。それに僕、虫が苦手で……(笑)。

〔今村〕タモは大丈夫だったんですか?

〔田崎〕ギリギリですね。昆虫の造形美には惹かれますけど、なので恐怖会は最初から、杉浦さんにお願ひしました。

〔so-bin〕僕もゴキブリはダメですね。恐怖会は書道でちゃんと

描いたので、もう一度イラストにしてと言われたら、お断りしたいくらい。丸山先生は、モンスターのイラストについては「とにかく気持ち悪くする」が1番なんです(笑)。

〔田崎〕2期、3期で印象的なキャラクターという、僕はセバスをいっぱい描いた記憶が、セバスは2期でラブシーンがあるので、1期よりゴツさを減らしましょうというオーダーが監督からありました。後のメインキャラは僕なりに1期に寄せてアップグレードしたんですが、監督の意向に沿ってセバスはシュッとさせました。さらにいうと、1期ではだいたい片方の目を見えなくしていましたが、そのままでは難しい表情などを描きにくいので、2期以降は基本的に、決めカット以外は両目を描いています。

〔so-bin〕それでなんですね。ネット上で、「セバスの目が描いてある」「あれはミスなんじゃないか」と言われて、じつは意図的だったんですね(笑)。

〔田崎〕so-binさんが慣れるときは、決まりはないんですね? どちらの目を見せないかは。

〔so-bin〕そうですね、シブさを出すための演出なので、影をつけて見えなくしている感じですね。

——先はブレアデスのお話もありましたが、女性キャラクターで印象的な人物という?

〔今村〕僕はツアレが印象的です。キレイな顔のツアレは田崎さんが描かれたんですが、ロボゴコの初登場時は自分が担当したので、監督と青アザをどこまで描いたらいいの、などの相談もしながら、原案の意図を読む、タガの身体がいろいろな文章で書かれているので、その強相を想像しながら、全身と顔の設定を作りました。

〔田崎〕女性キャラクターに対しては寛容ですね、「オーバーロード」は(笑)。

〔so-bin〕ツアレは、ずっとキレイな顔がなかったですね。おま

け本のようなもので、僕が編集者にツアレの紹介ページを作らしようと思案して、初めてキレイな顔を描けたんです。いずれは描きたかったんで、いい機会でした。

【田崎】「II」のオープニングで、アニメとしては初めてキレイな顔がボンと出て、「誰だろう、この子は？」みたいな反応もありましたね。2期のエンディングに登場したツアレも非常に可愛かったです。

【so-bin】ありがたうございます！

【田崎】アニメ側の立場としては、制作途中でso-binさんのエンディングが新役に上がってくると、現場が緊張するんですよ。「そうか、こっちの方向性だったのか」みたいな（笑）。

—— そのエンディングのイラストは、1期に続いてso-binさんが担当されました。どの人物を思っかは、どう決めていかれたんですか？

【so-bin】監督やプロデューサーの菊島（孝文）さんと打ち合わせをして、オーダーに合う感じですね。レイアウトも僕が理由に考えて、カメラワークに関しても僕からある程度、見せ方の希望を出していました。2期は女性メインになったんですが、ラナーの表情を2種類変化させられたのが、上手くハマって良かったです。原作ファンの中には、ネタバレじゃんとおっしゃっていた方も（笑）。

【田崎】「オーバーロード」は、どこまでのシナリオをやるかはオープニング映像のキャラクターでバレて、エンディングでもネタバレが（笑）。

【so-bin】でも、喜んでくれた方も本当に多かったので、やってよかったなと思いました。

【田崎】ラナーはオープニングでも、敵んだ顔を見せてましたからね。3期のほうは、わりと物語を追いつけて登場人物を知られてましたよね？

【so-bin】そうですね、エピソードの順番に合うように、2期は女性メインでしたが、3期は男性がメインになりました。

【田崎】ちなみに、ジルクニアの後ろ姿はアニメの設定が決まってから描かれたんですか？

【so-bin】あ、はい。

【田崎】正画、賞賛の服装じゃないですけど、ジルクニアも後ろ姿がどうなるのか、けっこう悩んだんですよ。

【so-bin】ああ、たしかに、小説のイラストだと、後ろを気にしなくても様になるので。

【田崎】そうなんですよね。アニメの設定だと、正画、僕、後ろの三面図が必要なので、ジルクニアのマントのビラビラもそうですが、真横から見たときによっぽう差入っていたら面白くない要素は、背後

に段差をつけてみたりしますね。アルベドの羽根もそうです。ちょっと巻いていないと、絵にならない。

【so-bin】そうなんですよね、なので僕からすぐ動かしました。イラストもキャラクター設定を参考にできたので。

—— ちなみに作画的な意味で、カローラーが一番高いのは誰ですか？

【田崎】やはりアインズですね。著の書き出しと合ったんです（苦笑）。あと、意外と色分けが大変なツアレやブラルの多いラナーもなかなかですね。アインズに関しては、久しぶりに美術解説図を見ました。「顔骨ってどんなだった？」と（笑）。

【so-bin】3期の第1話のお風呂シーンはやはり大変でした？

【田崎】そうですね。人間の身体と違うだけじゃなくて、作画として描きやすいと見えないので、軟骨のような小さな骨、それこそ鎖骨などは、省略してしちにしちゃいましたね。一番大切なのは、背骨の突起。それがないと背骨に見えないので苦労しました。

【so-bin】あれが凄かと思っ。本編を観て笑っちゃいましたけどね（笑）。

【田崎】あの面白さは、ほぼ声優さんの力だと思いますよ（笑）。

『オーバーロード』のスピード感を 現代のアニメファンは求めている

—— シーン、シークエンスとして印象的だったものは？

【so-bin】僕は、リザードマンの最後の戦いですかね。夕焼けの感じがすごく目に残りましたし、アクションシーンがとてよく動いていたので、すごいなと感じてました。

【田崎】あそこは、ログファントル系が得意なアニメーターさんにお願したそうです。それも功を奏したんじゃないかと思います。僕は、実際に絵を作っている立場なので、あまり自分のやったところで「よっしゃ」と人には言いたくないんですが（笑）、やはりアインズとナザリクの面々とのやり取りの“間”は、声優さんのお芝居、編集さんの仕事を含め、すごく上手いっていったと思います。それこそ3期の序盤は女の子たちのやり取りも楽しかったですし、1期から続く「すごーございます」の掛け合いは、アインズの田野聡さんやデューク・ウルグスの加藤将之さんややはりお上手なあと、そういう掛け合いの間は、最初から編集で間を作ってから声優さんに演技をお願いするものなので、監督さん、演出さん、編集さんが上手（間を決めてくれたのに、声優さんが素晴らしいお芝居を乗せてくれるもの、全員のフィニッシュが揃ってこそだと思います。



▲ 異なる両方を描くのは、たいへん苦労があるのです。



▲ 今村氏が描画したリダリット。
野村雅彦さんの声でさらにカッコよく。

【今村】僕は、2期の1話で作画（作画監督）もやらせてもらい、リダリットとツアーのシーンはレイアウトも担当させてもらったので、自分がデザインしたキャラクターしか出ないという（笑）。しかも後々、リダリットの声優さんが野沢（亜子）さんに決まり……

【田崎】びっくりしたよね。

【今村】野沢さんが演じてくれるキャラを挑めるチャンスはそうそうないので、すごく嬉しかったです。あと2期の第1話でアルベドの触覚がびよこびよこする場面に、ハート型をまぜたら評判がよくて、そういう遊びやこどわったところを見つけていただけると、とても嬉しいですね。

【so-bin】そういえば最近、アルベドのアホ毛って描いてない気がします。ちょっとギャグ調の挿絵だと描いたりするんですが、シリアスな場面はあまり、たしかアニメ1期の制作時に、アホ毛をつけたら描けないかで議論になっていましたね。なので、アニメーターさんにアホ毛で遊んでいただけるのは嬉しいです。感情表現ができるんだなぁと。

【田崎】アホ毛の存在意義がでかっちゃいましたよね（笑）。

——では最後になりますが、改めて「オーバーロード」シリーズファンにメッセージをいただけますか？

【今村】2期、3期と「オーバーロード」を手がけることができ、個人的にもいろいろと新しいことを始められたので、とても楽しかったです。普段、キャラクター設定が表に出る機会はないので、こうして設定資料集という形で皆さんにご覧になっていただけるのも、光栄ですね。ただ、あまりじっくりアニメーション本編と比較すると相が見えてしまうかもしれないので、ほどほどに楽しんでいただけたら、より嬉しいかなと思います（笑）。

【田崎】そうですね、ほどほどでお願いします（笑）。僕はそうですね

ね……「オーバーロード」をやっていて思ったことのひとつが、最近のアニメのスピード感の変化ですね。原作ももちろんそうなんですけど、「オーバーロード」は登場キャラクターが数話でいなくなったりしながら、物語がどんどん加速していく。今の小説の読者、マンガを読む人たち、アニメを観ている皆さんのスピード感というのは、たぶんそういう方向なのだろうと。僕はもうベテランになってしまえば、そのスピード感にはなかなかなついていけない僕だったのだと、とてもいい体験をさせていただいたなと思います。すごく勉強になりました。

【今村】本当にそうですね。

【田崎】あのスピード感があるから、何度も見返して楽しんでいる作品になっているんだろなと思います。しかも、これだけのいろいろな批評家や実業家が入った作品。僕が今まで知らなかった知識も絵作りに必要でしたし、キャラデザインも大変だったのですが、作画が楽しかったなと。僕は主にアップの決めカットが担当でしたが、そこをプロモーションなどで使っていただけなのは、嬉しかったですね。とくに最初のキービジュアル、描って聞いた絵音のアイズのとアップが、告知などでもたくさん使っていたので大変でした。

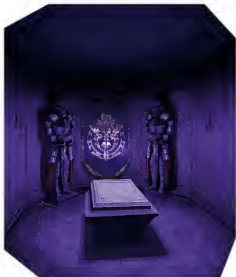
【so-bin】今振り返ると、アニメも2期、3期と短いスパンでシリーズを観ていただけたので、「オーバーロード」の世界に入りやすかったのではないかなと思いました。この本を通していただいている方はぜひ、映像がより美しいBlu-ray盤を購入いただき、繰り返しアニメを楽しんでください。原作もまだまだ続くとお思いますので、そこも楽しみにしていただければ嬉しいです。じつは、僕もともと甲冑モノはあまり得意ではないんですが（苦笑）……より上手に描けるよう、これからも頑張りたいと思います。



は、ほぼ固定した範囲なので、そのままだめの背景に使用されることも多い。

美術設定をもとに、作品の世界観を反映した色合いを決定し、着彩を施したものが美術ボードである。ナザリク地下大墳墓の統一した暗さと輝光する地上の明るさでは、まさに「世界が逆」だと思う。アトリエ・ムサのふたりの芸術監督とスタッフによる繊細な表現は、今世でも際立っている。

美術ボード



・ナザレック地下大墳墓 外周部の小堂廟 内観



・ナザレック地下大墳墓 外周部 ログハウス 外



・ナザリック地下大墳墓 第9階層 アルヘドの自室



・ナザリック地下大墳墓 第9階層 BAR



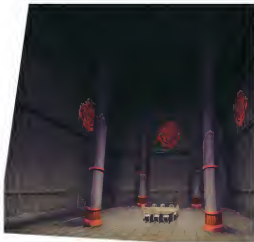
・ナザリット地下大墳墓 第9階層 アインズ専用風呂



・ナザリット地下大墳墓 第9階層 スパリゾートナザリット



★ナザリック地下大墳場 第9階層 一般メイド専科食堂



★ナザリック搬出所内部 司令官室





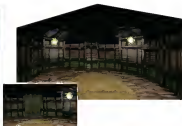
・ナザリック、ミイクのある道路



・緑風「グリーン・フロー」の村 瑞雲



★ 龍爪“グリーン・タロー”の村 ロロロの小屋 夜（月明かり）



★ 龍爪“グリーン・タロー”の村 集会所内 昼



★ 東の国“レッド・アイ”の村 全景 昼



★ 東の国“レッド・アイ”の村 タルシの小屋内 昼



★ 竜牙“マラゴレ・ヌスタ”の村 全景 昼



・観望所「レイザー・テイル」の村 入り口〜広場 全景 夕景



・観望所「レイザー・テイル」の村 全景切り抜き 昼



・脱走尻尾“レイザー・テイル”の村 農協会議場地下 夜 刀明から



・トプの大森林 ナザリック脱出用 外蔵 社



・スレイン王国 歴史博物館下



・王都リ・エスティーゼ 全景 夕景



・ロ・レンテ城内 訓練場



・王都リ・エステーゼ ザランシア宮殿 王の私室 基



＊王邸リ・ホスティーゼ ヴァランシア宮殿 会議場



＊ヴァランシア宮殿 中庭 夜明け



＊ガゼフの家 外観 朝（注）



＊ガゼフの家 客室 夕景



＊ガゼフの家 食堂 夜



・主廊リ・エスティーゼ ヴァランシア宮殿 会議場前廊下 景



・ヴァランシア宮殿 ラナーの部屋 景



• 王都・魔南都統合 外観 夕景



• 王都・魔南都統合 内観 1F ラウンジ 夕景



・王都 豪華な冒険者の宿 外観 長



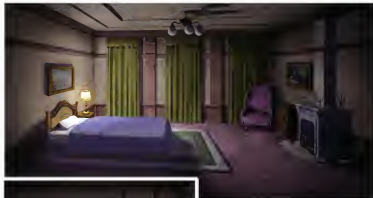
・王都 豪華な冒険者の宿 内観 1F 劇場 夜



●セバスの屋敷 外観 昼



●セバスの屋敷 玄関内 夜



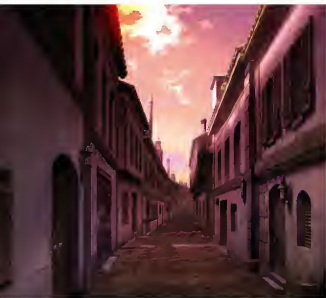
●ゼバスの屋敷 ゲストルーム 夜ランプ光景



●ゼバスの屋敷 応接室 朝(昼)

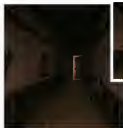


•王府井大街路地景



•王府井大街日出日落景





・王都 船船 1F エントランス 外夕堂



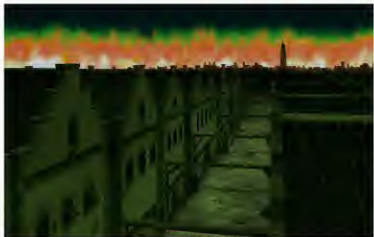
・王都 船船 炭口が通じる建物 基



・王都 船船 地下客室



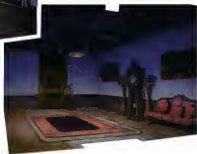
・船船 地下広間



・王都リ・エステーゼ 倉庫区画 夜+グヘナ



・王都リ・エスティーゼ 長室内 夜



・九本槍の拠点 外観 門 夜



• 八本指のアジト 円卓と椅子 特設

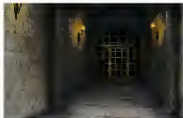


• 八本指の拠点 開校場スペース 夜3F灯りあり





● 八本槍のアジト 牢屋への通路



● 八本槍の拠点 牢屋前廊下



● 【八本槍】：ヒルマの館 外観 夜



● 【八本槍】：ヒルマの館 内観 夜



● エ・ランデル 検問所内 取り囲む部屋



・エ・ランナル 最上の塔 夕景



・エ・ランナル 貴賓館 外観 昼



* エ・ランドル 貴賓館 会議室 様



・エ・ランテル・リュゼン氏の屋敷 執務室



・パベルス帝国 帝都アーヴァンタール 昼



・帝都アーヴァンタール 皇城 中庭 昼



・帝都アーウィンター城 エントランス 夕景



・パハルス帝国 ジルタニフの私室 昼



● 首都アーウィンタール 宮殿の屋台 夕景



● 首都アーウィンタール 城う林映亭 外観 昼



● 首都アーウィンタール 城う林映亭 1F酒場 昼



● 首都アーウィンタール 城う林映亭 2F客室 夜



● 首都アーウィンタール アルシメの屋敷 外観 夕景



◆帝都アーヴィンタール アルシムの屋敷 応接室 夕景



◆帝都アーヴィンタール アルシムの屋敷 廊下 夕景



◆帝都アーヴィンタール 帝國魔法宮 外



◆帝都アーヴィンタール 帝國魔法宮 最奥の塔 内部



◆帝都アーヴィンタール 帝國魔法宮 最奥の塔 最下層の扉内部



・カルネ村 エンリの家 裏庭 昼



・カルネ村 インフィレアの家 昼



＊カネサキ村 栄の家の台所 昼



＊カネサキ村 栄の家の台所 夜





・カルネ村 ゴブリンの家 外観夕景



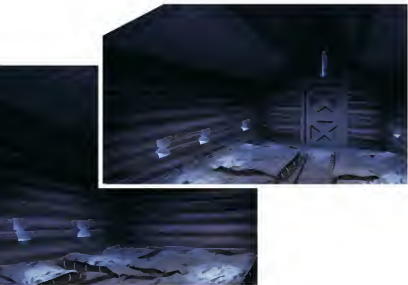
・カルネ村 ゴブリンの家 内観夕景



＊カルネ村 オークの小屋 外観 昼



＊カルネ村 オークの小屋 外観 夜



・カルネ村 オーガの小屋 内観 夜



・カフツェ平原 帝国軍駐屯地 外観 昼



・カッツェ平野 帝国軍駐屯地 内観 夕景



・ゾアの宮殿 夜





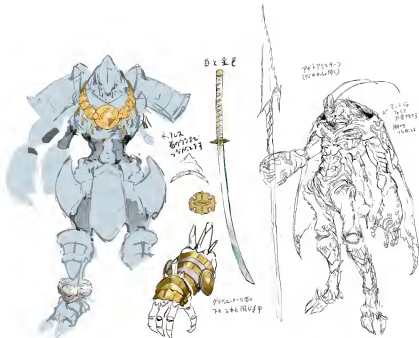
原作で描かれなかったキャラクターは、アニメのためにSobin氏がキャラクターのラフ設定画を描き、アニメーターがアニメーション用の設定画に書き起こした。アニメーション開始のために描かれたキャラクターの数もまた膨大。ここでは、Sobin氏によるキャラクターデザインと、ラフも含めたエドイラストのすべてを紹介する。

Sobinアニメ設定+EDイラストギャラリー



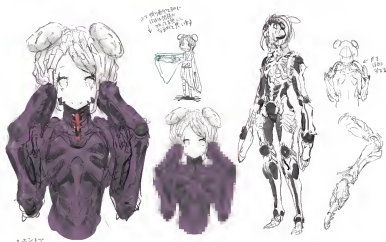






・コキユートスブル

・コキユートス部下



・エントマ

一応、インポート完了

41-37-45

かつたアリ
にBのCの所付

天南地北的时局

143-
のひも

○前部

後子
自註

← 戻

© 2000 Blackwell Science Ltd

平江
340 魏家巷

ビツキム

知所



• 使用人



• エクレー



• ブルチネツラ



• ガムガンナム



ランボウ



・ランボウサ田牧

カールに
王冠をくっつける
もつた花



カールに
王冠をくっつける
もつた花

・ランナー



バルド



レウペン家



ベスビー



ブルムタシュ



• ウォルター •



• ライトン •



• チャールズ •

リーゼと
ハルカの
衣装



• リキエス •



中身



イビルアイ・

基本



ガガーラン・



タイア/タイサ



タイア/タイサ



リドリット



スウェット



スウェット



スウェット



スウェット

424-442
服 装 (3rd)
100-6020-

肩 肩 肩 肩 肩 肩



ゼロ

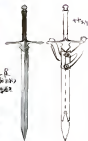


・ コッポドル



侍 装

侍 装 の 上 に
の 上 に 侍 装 の 上 に



・ サキムロン

ディパーノック



エドストレーム



メルムヴィスト





半片うねり

・ベシユリアン

金髪の
お姫様



ロウネ

A
Witch-like



フールバダ 高第

B
金髪の
お姫様は
元々お姫様
を演じる



C



・ハルバート



・グリンガム



・ソラ



・ツアー 武器



・ツアー 鎧



・ゴブリン 鎧



・アード

蛇は蛇退屈
仁平の蛇は蛇退屈の蛇退屈



4 0000



蛇手は蛇の尾
いじりや蛇の尾...
黒い蛇の尾の蛇の尾
fucukko



足は蛇の尾
蛇の尾の蛇の尾の蛇の尾

カマキリ蛇の尾

・黒い蛇の尾



アウエ、マレーという年齢感？
 全体的にモロモロ調の
 無機質、さびしいな感じ



• 番外 2



• 番外 武器



• 番外 武器

アニメーションの設定画を描き起こす際、深山フギン氏が描くコミカライズ版のデザインを参考にしたキャラクターもいる。ここでは、アニメ版キャラクター設定のベースとなった深山フギン氏のイラストを特撮に紹介する。



カマキリマン

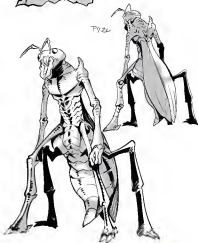


コキータス
しもべ

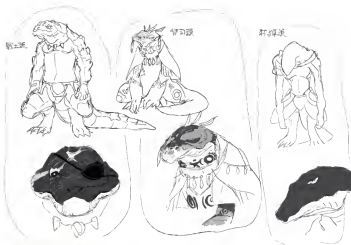


巨大なコキータス
が、カマキリマンを
倒した。 (高橋、フギン
のデザイン)

アリ



・鳥



• 戦士頭、怪可頭、狂獣頭



• 血肉の大男 イメージ



• 湿地の巨蟹







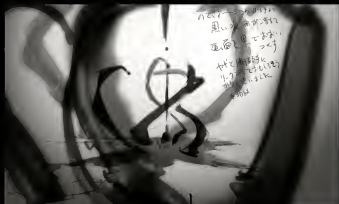




















アニメオーバーロードⅡⅢ 完全設定資料集

2018年12月19日 初版発行

発行者 青柳昌行
編 ホビー・表現編集部
編集長 藤田明子
担当 五井 咲

編集協力 田中崇彦（ヒロコ会）
デザイン 高田 稔（rocka graphics）
ライティング 阿部美香、田中崇彦

企画協力 オバーロード製作委員会
マッドハウス

発行 株式会社KADOKAWA
〒103-8177 東京都千代田区新大塚2-13-3
0370-060-555（ナビダイヤル）

印刷所 大日本印刷株式会社

【お問い合わせ】

エンターブレインカスタマーサポート

【電話】0570-060-555（土日祝日を除く（正午～17時））
【WEB】<https://www.kadokawa.co.jp/>（「お問い合わせ」へお進みください）

※製造不良品につきましては1回限りにて受け付けます。
※返品・交換内容を含めご質問にはお答えできない場合があります。
※サポートは日本国内に限らせていただきます。

定価はカバーに表示してあります。

本書は書店などの販路を通じて、本書の複製複製（コピー・スキャン、デジタル化等）並びに無断複製物の製造及び配付は、著作権法その他の法律を侵害しております。
また、本書を代行業者等の第三者に転売して販路する行為は、たとえ購入や譲渡行の明細を添付していても一切認められておりません。

© 2018 KADOKAWA 株式会社 / オバーロード3製作委員会

ISBN 978-4-06-735394-7 C0076

Printed in Japan